精訊電腦

77年2月10日出版 每本定價100元

APPLE/IBM PC

■創世紀V：來自Britannia的神秘呼喚

超級模擬飛行顯影室

Turbo Basic與Quick Basic比較面面觀

■國王密使III／飛天戰神／太空密使

■任天堂・MK III・PC Engine使出絕活爭排名

新春聯手大出擊 (請見第2頁)

精訊電腦
精訊資訊

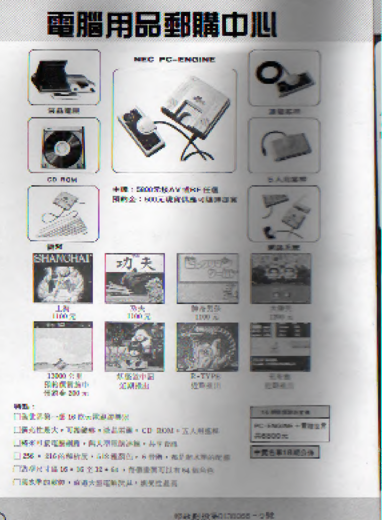
SEGA/PC ENGINE

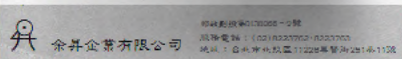
■霸邪的封印／戰神阿修羅／13,000公里大賽車

妖怪道中記／R-Type

17

電腦用品郵購中心

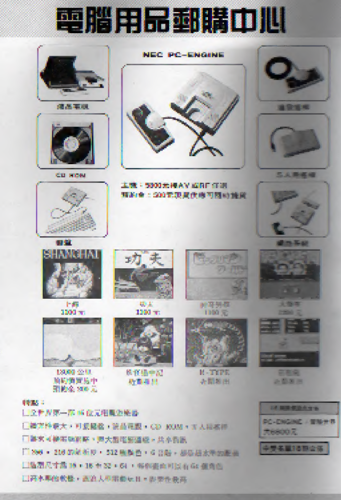


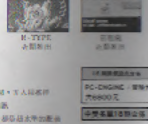


上海 1100元
功夫 1100元
R-TYPE

余昇企業有限公司

電腦用品郵購中心





R-TYPE

余昇企業有限公司

電腦用品郵購中心



R-TYPE

余昇企業有限公司

電腦用品郵購中心



小天才IQ-201
(贈4合1卡匣)
NO.M002
特價：2950元

特點：

- ■上下卡帶採用槓桿原理垂直方式、操作簡便，符合人體工學。
- ■自動彈簧式防塵蓋保護界面槽，減低灰塵污染延長使用壽命。
- ■附有電源指示燈、確保機件免因疏忽而造成之故障。
- ■IQ 201 機種附有時鐘裝置，可知時與控時、一舉兩得。電視訊號並有無線接收裝置方便、省事，好處多多。



任天堂Ⅲ代
NO.M001
特價：2300元

特點：

- ■可與日本任天堂機種完全相容，所有市面400 種以上卡帶百分之百符合使用。
- ■採用高科技VLSI CPU PPU 大型積體電路組成品質穩定。
- ■使用AV端子、容易安裝、畫面清晰無雜訊，達最高視覺享受。
- ■隨機贈送連續發射式搖桿、快速過癮。
- ■可接鍵盤、磁碟機將來更可與APⅡ IBM相連應用，十足是一部家用電腦。

"精訊"電腦雜誌
8位元
16位元 套裝軟體
帶你進入多彩多姿的電腦世界

請多多選用任天堂遊樂器系列
週邊設備，讓您更得心應手。



任天堂超級連射搖桿
NO.J003 ◀ 38連發
特價：500元



任天堂磁碟機(贈遊戲一片)
NO.D001
特價：3000元



任天堂連射搖桿
NO.J001 ◀ 16連發
特價：300元



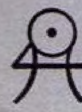
FOR APPLE:NO.J004
特 價:350元
FOR IBM :NO.J005
特 價:450元



任天堂超級連射搖桿
NO.J002 ◀ 28連發
特價：550元



任天堂磁碟清潔片
NO.U001
特價：900元



余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號
服務電話：(02)8223762·8223763
地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11號

精訊電腦新春特惠專案

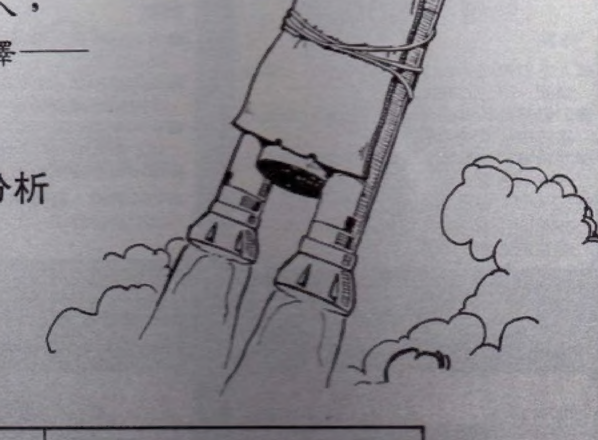
搶得先機

面對五花八門的電腦資訊，
無論您是已遭湮沒，毫無頭緒，
或是汲汲追求，仍不得其門而入，
精訊電腦都是您最適當的選擇——

豐富的軟體介紹

尖端的遊樂快訊／深入的專題分析

篇篇都不容你錯過！



(1).訂閱特惠：

	一年	二年
新訂戶	1,000(比零購便宜200元)	2,000(比零購便宜400元)
續訂戶	900(比零購便宜300元)	1,800(比零購便宜600元)
贈　品	a.二百元折價券一張 b.會員證一年期 c.原版遊戲封面筆記本一本	a.二百元折價券二張 b.會員證二年期 c.原版遊戲封面筆記本二本

(2).凡原訂戶每介紹一名新訂戶，即贈送二百元折價券一張。
(請於劃撥單上註明)

(3).1—12期雜誌特惠價：
1—6本/每本60元；7本以上/每本50元。

(4).郵購總價不足100元(含100元)者，需另付掛號費18元。

(5).特惠期間至2月29日止。



磁片不換季　價格合您意

春景初現・又是一年之中最美好的日子。

精訊資訊公司爲了感謝您多年來的愛護・特別推出「新春分紅搶灘專案」・各式磁片皆以超低價出售・將利潤分享各位玩家・買得愈多・分紅愈多。空前的大活動・您一定要軋一脚！

辦法：①目錄所列之套裝軟體以100元或150元兩種特價供應。
②郵購或至精訊門市部洽購（郵購總價爲100元者・需另加掛號費18元）。
③每購滿300元者・即贈送原版遊戲封面筆記本一本。
④有效期間自即日起至２月29日止。
⑤活動期間會員證暫停使用。

八位元遊戲軟體特價表

一、特價100元

- M034 魔鬼剋星
- M036 蜜飛駕駛
- M039 綠寶石爭奪戰
- M040 太空梭
- M041 諜對諜
- M042 卡達敘寶劍
- M043 巫術對弈II
- M044 虎鵰妙算
- M045 艦艇爭霸戰
- M049 電子特派員
- M050 阿卡龍古堡
- M052 打擊教練
- M053 超級運動員II
- M054 古德奈上校
- M055 突擊傅雷特勒
- M056 電球爭霸戰
- M058 卡門聖地牙哥
- M059 夏季奧運會II
- M060 冬季奧運會
- M061 世界棒球賽
- M062 魔殿三部曲
- M064 全美越野賽
- M067 死亡潛航
- M068 蒙面俠
- M069 七寶奇謀
- M070 電腦人
- M072 浩劫前夕
- M074 愛麗絲夢遊記
- M075 硬式棒球
- M077 入侵者
- M078 鐵腕明槍
- M080 灘頭攻防戰 I & II
- M081 第五度空間
- M083 異星征服者
- M087 骷髏莊園
- M089 銀河飛鷹
- M090 拳王爭霸賽
- M091 超級虎威號
- M092 超級玉石陣
- M095 戰魔
- M096 棋王 2000
- M098 美式帆船大賽
- M102 世界空手道錦標賽
- M113 天行勇士 (IIe)
- M115 轟炸大隊
- M117 極地之狐
- M118 諜對諜 I & II
- M119 百戰飛狼
- M120 潛艇任務
- M123 綠寶石勇士 II
- M130 肉搏大賽
- M137 飛馬號水翼船
- M141 歐洲戰場
- M142 驅逐艦 (IIe)
- M146 明星杯棒球賽 (IIe)
- M149 幽靈戰士 III
- M158 銀河鐵衛
- M159 高爾夫球名人賽
- M160 明星杯籃球賽 (IIe)

二、特價150元

- M035 魔界神兵
- M038 北約防衛戰
- M046 綠野仙蹤
- M047 綠林傳奇
- M048 幽靈戰士
- M057 亞馬遜探險/魔域遠征軍
- M066 冰城傳奇
- M085 幽靈戰士 II
- M086 神戒
- M088 遊戲大師
- M100 全天候戰鬥機
- M101 二十一世紀公路戰
- M112 卡門聖地牙哥 II
- M129 日本風景磁片
- M131 創世紀 I (革新版)
- M143 帝魔之怒
- M147 明星杯美式足球賽
- M150 冰城傳奇 II

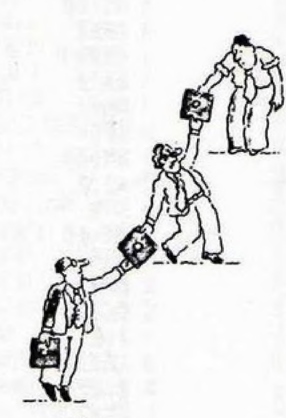
十六位元遊戲軟體特價表

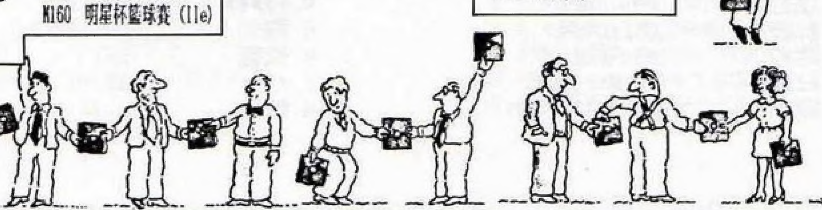
一、特價100元

- P053 超級運動員 II
- P058 卡門聖地牙哥
- P059 夏季奧運會 II
- P060 冬季奧運會
- P061 世界棒球賽
- P062 魔殿三部曲
- P067 死亡潛航
- P090 拳王爭霸賽
- P092 超級玉石陣 I & II
- P095 戰魔
- P096 棋王 2000
- P098 美式帆船大賽
- P102 世界空手道錦標賽
- P115 轟炸大隊
- P117 極地之狐
- P119 百戰飛狼
- P120 潛艇任務
- P122 世界高爾夫巡迴賽
- P130 肉搏大賽
- P142 驅逐艦
- P146 明星杯棒球賽
- P154 海戰之狼
- P158 銀河鐵衛
- P160 明星杯籃球賽
- P161 保齡球
- P163 A5 計劃
- P168 世界運動會
- P173 601中隊

二、特價150元

- P047 綠林傳奇
- P077 入侵者
- P086 神戒
- P100 全天候戰鬥機
- P101 二十一世紀公路戰
- P112 卡門聖地牙哥 II
- P129 日本風景磁片
- P131 創世紀 I
- P147 明星杯美式足球賽
- P172 戰爭上古代藝術(海戰篇)
- P174 保皇騎士





!!精訊電腦冬季票選專案!!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈回響，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意卽你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳
(B)佳
(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

本季票選結果將刊登在三月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

1	逸歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	艦艇爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FALCONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨大	POOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE



47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	蠻荒明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傳雷特勤	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BUCKLER
122	卡達絲寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS



七十六年年終讀者票選龍虎榜

您的快速回響，將是活動成功的擎天柱！

親愛的精訊之友，舉辦近一年的讀者票選活動，在隆冬的歲末邁入了冬季票選的行列。在這兩個年度的交替之際，「七十六年年終讀者票選龍虎榜」，將爲這一年的票選活動帶入最高潮。爲激勵更多讀者的參與，本次龍虎榜將同時舉辦抽獎活動，凡塡寫十二、一、二月份的讀者票選單，於二月廿日之前，寄至精訊電腦雜誌社，即有中獎機會；本社特敦請特約作者抽獎，中獎名單除公佈於精訊資訊公司門市部之外，並將刊登在三月號的「精訊電腦」雜誌上。

而精巧、別具風格的獎品，是本次龍虎榜的最大特點，玆介紹如下：

壹獎　精訊電腦雜誌半年（一名）

貳獎　百戰飛狼Ⅱ一套（五名）

叄獎　8 × 10　遊戲精彩內容彩色照片兩張（十名）

肆獎　太空密使／魔王迷宮筆記本一套(廿名)

伍獎　二百元折價券一張（四十名）

您的熱烈參與，將是我們最大的鼓勵！

您的快速回響，將是活動成功的擎天柱！

請沿虛線摺疊

精訊電腦冬季讀者票選單

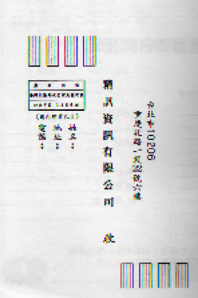
編號		評價	編號		評價
1.	____	____	11.	____	____
2.	____	____	12.	____	____
3.	____	____	13.	____	____
4.	____	____	14.	____	____
5.	____	____	15.	____	____
6.	____	____	16.	____	____
7.	____	____	17.	____	____
8.	____	____	18.	____	____
9.	____	____	19.	____	____
10.	____	____	20.	____	____

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。



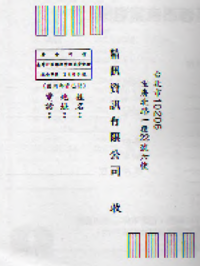
77.2.4500



台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司　收

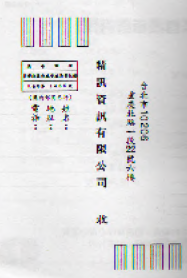
姓名：
地址：
電話：



台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司　收

姓名：
地址：
電話：



台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司　收

姓名：
地址：
電話：

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年 2 月10日二月號出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／　林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／　李培民
主　　編／　鄭洵錚
編　　輯／　鄭彩娥　鄭瑋蓉
美術編輯／　李盛芳　蔡文姫
特約作家／　宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強
　　　　　　劉陳祥　鄭明輝　（以姓名筆畫序）
發行業務課／　胡定宇　張明輝　劉昭毅
廣告業務課／　李永進
會 計 組／　陳加桂
發 行 所／　精訊電腦雜誌社
社　　址／　台北市10206重慶北路一段22號 6 樓
電　　話／　571-3657・511-4012
郵政劃撥／　0797234-8號精訊資訊帳戶
印 刷 所／　鴻欣印刷有限公司
地　　址／　台北市承德路57巷２之２號
電　　話／　5224824・5631622
零售總經銷／　聯宏書報社有限公司
地　　址／　台北市南京西路262巷11號
電　　話／　5620282・5628587
香港地區總代理／　資訊貿易發展公司
地址／　九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／　3-7711529・3-7800701
法律顧問／　統領專利商標法律事務所
地　　址／　台北市忠孝東路1段150號12樓之1

	零售價	半年定價	一年定價
國內(台幣)	100	550	1000
香港(港幣)	25	135	250



目錄

17

中華民國77年2月10日
〈第二卷・第五期〉

編輯室手記

12

編輯室手記

12

BEST 20

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

ROC

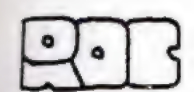
機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ……… AP
- IBM-PC ……… IBM
- ATARI 400/800 ……… AT
- ATARI 520ST ……… ST
- Commodore 64 ……… C64
- AMIGA ……… AM
- MACINTOSH ……… MAC

動作　冒險　角色扮演　工具程式　迷宮歷險　模擬　博奕　戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
1	1	創世紀 IV		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	角色扮演
2	2	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	動作
3	3	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓		✓	Microprose	動作、模擬
4	4	火狐狸	✓	✓		✓		✓	✓	Electronic Arts	動作
5	5	飛輪武士		✓		✓			✓	Origin Systems	角色扮演
6	6	卡達敍寶劍		✓	✓	✓		✓	✓	Polarware	角色扮演、動作
7	7	幽靈戰士		✓	✓	✓	✓		✓	SSI	角色扮演
14	8	硬式棒球		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Accolade	動作
8	9	忍者秘術		✓	✓	✓				Origin Systems	角色扮演
9	10	冬季奧運會	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Epyx	動作
10	11	綠寶石爭奪戰		✓	✓	✓				SSI	角色扮演、動作
11	12	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	模擬
12	13	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	動作、模擬
13	14	魔殿三部曲		✓	✓	✓	✓		✓	Epyx	角色扮演
15	15	夏季奧運會 II		✓		✓	✓			Epyx	動作
16	16	魔鬼剋星		✓		✓	✓			Activision	動作
17	17	魔界神兵		✓	✓	✓				SSI	角色扮演
18	18	虎膽妙算		✓	✓	✓				Epyx	動作
19	19	綠林傳奇		✓		✓	✓			Windham Classics	角色扮演
20	20	七寶奇謀		✓		✓				Datasoft	動作





TOP 20(ROC) 是國內一月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司十二月十六日到一月廿日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
—	1	保皇騎士	✓			✓	✓		✓	Mindscape	
—	2	硬式棒球		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Accolade	
—	3	601 中隊				✓	✓			Accolade	
—	4	高爾夫球名人賽		✓		✓	✓		✓	Access	
—	5	上古代戰爭藝術(海戰篇)					✓			Broderbund	
1	6	飛行坦克				✓	✓			Microprose	
2	7	冰城傳奇	✓	✓		✓	✓		✓	Electronic Arts	
7	8	創世紀Ⅳ		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
—	9	魔法門		✓			✓			New World Computing	
10	10	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	
8	11	星際航艦					✓			Electronic Arts	
—	12	戰爭上古代藝術					✓	✓		Broderbund	
18	13	創世紀Ⅲ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Origin Systems	
12	14	漁歌麻將					✓			Kingformation	
13	15	廿一世紀公路戰		✓		✓	✓		✓	SSI	
9	16	血型占星術					✓			Kingformation	
19	17	銀河鐵衛		✓		✓	✓		✓	Firebird	
5	18	創世紀Ⅰ		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
—	19	驅逐艦		✓		✓	✓		✓	Epyx	
17	20	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓		✓	Microprose	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	機
2	1	MIGHT AND MAGIC 魔法門		✓			✓			New World Computing	
3	2	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?		✓		✓	✓			Broderbund	
1	3	THE BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✓		✓				Electronic Arts	
5	4	GUNSHIP 飛行坦克				✓	✓			Microprose	
6	5	BARBARIANS							✓	Psygnosis	
4	6	SUB BATTLE 海戰之狼				✓	✓			Epyx	
9	7	SHANGHAI 龍牌	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Activision	
7	8	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	
10	9	DEFENDER OF THE CROWN 保皇騎士	✓			✓	✓		✓	Mindscape	
8	10	PHANTASIE Ⅲ 幽靈戰士Ⅲ		✓		✓			✓	SSI	
—	11	GANTLET				✓			✓	Mindscape	
—	12	MIDI MAZE							✓	Hybird Arts	
13	13	BALANCE OF POWER	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Mindscape	
11	14	MARBLE MADNESS 瘋狂彈珠	✓	✓		✓	✓		✓	Electronic Arts	
17	15	TRACKER				✓			✓	Firebird	
12	16	INTERLUDE Ⅱ		✓			✓			Recreational Technologies	
15	17	GUILD OF THIEVES		✓		✓			✓	Firebird	
14	18	DELUXE PAINT Ⅱ	✓	✓						Electronic Arts	
19	19	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 超級模擬飛行		✓	✓	✓			✓	Sublogic	
16	20	DEEP SPACE 宇宙巡航艦		✓		✓	✓			Sir-Tech	

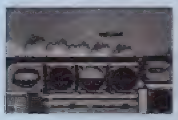
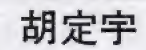
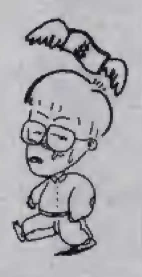
TOP 15

任天堂·日本

排行來源：
TOP 15（任天堂）取材自「*FAMILY COMPUTER*」

本月名次	上月名次	遊戲名稱	出版公司	價格	種類
—	1	中山美穗入學記	NINTENDO	¥3,500	
—	2	聯盟棒球賽	KONAMI	¥2,980	
2	3	桃太郎傳說	HUDSON	¥5,800	
—	4	太空戰士	SQUARE	¥5,900	
1	5	FI大賽車	NINTENDO	¥3,500	
3	6	聖鬪士星矢	BANDAI	¥5,500	
4	7	SD戰士	BANDAI	¥3,300	
11	8	美國職業拳擊	NINTENDO	¥5,500	
—	9	捍衛戰士	KONAMI	¥5,300	
—	10	家庭網球	NAMCOT	¥3,900	
—	11	星際大戰	NAMCOT	¥4,900	
—	12	京都龍寺殺人事件	TAITO	¥5,500	
—	13	高爾夫球俱樂部	DATAEAST	¥5,500	
8	14	燃燒的野球	JALECO	¥5,500	
7	15	魯邦三世	NAMCOT	¥3,900	

AP & IBM作品 遊戲評論

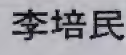
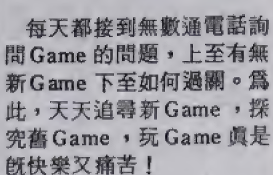
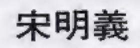
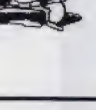
評論員		601中隊  IBM(200元) Accolade發行	魔法門 AP(350元) IBM(300元) New World Computing發行
	**天行者** 和戰爭扯得上關係的Game我都熱衷。與電腦對弈軍棋，甚至駕駛飛行坦克掃射敵軍都能夠滿足本人的快感！	這個空戰模擬遊戲有非常不錯的圖形表現，可惜在飛行的眞實度上不是十分眞實；但是對於不喜歡「死」得太快的人而言，倒不失是個容易上手的遊戲。	讚！我喜歡有深度的遊戲，魔法門正合在下的味口。雖然它有些像「巫術」，但是畫面處理較精美得多；魔法門不但極富變化性，它還提供了玩者絕非唯一的冒險途徑，這對遊戲者是一種很大的挑戰。
	**胡定宇**  RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	還算是個可以一玩的空戰遊戲，其畫面和音效都處理的相當不錯，只是在作戰時讓人有些美中不足的感覺。無聊時倒可拿出來玩玩！	太棒了！能夠吸引我的ＲＰＧ遊戲並不多，而「魔法門」就是其中之一，其遊戲的結構及畫面的處理都算是一流的。只不過ＰＣ版本在戰鬥時，速度比 Apple 版本慢，是爲一憾！
	**劉昭毅** 每當有新Game 推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	一個簡單的模擬飛行遊戲，畫面還算不錯，遊戲進行過程緊湊而有趣，連初入門者也可玩的津津有味，是一個可以享受模擬空戰樂趣，而又不用操作複雜控制指令的好遊戲。	這個在APPLE Ⅱ上曾名噪一時的ＲＰＧ，經改寫到ＰＣ上後並無太大改變。３－Ｄ的畫面與複雜的遊戲過程，帶給玩家冒險的欲望，雖然全文字化的戰鬥令人詬病，但其龐大的迷宮與衆多的咒語已彌補了所有缺點。
	**鄭明輝** ３Ｄ迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂哦！	第一眼看起來就令人覺得這是一個很不錯的GAME。操作簡易，如果你曾經在「飛行坦克」中遭受到挫折，也許你將可以在「601中隊」中報仇雪恨！喜歡玩飛機而嫌前者太麻煩的讀者，後者是個不錯的選擇。	連續八個月在美國排行榜上勇奪冠軍，由此可見迷宮遊戲在老美心中的魅力。整個遊戲十分嚴謹，操作簡易，結構之龐大，可說是前所未有，連「冰城傳奇Ⅱ」都未必比得上；爲迷宮遊戲喜好者必玩之經典巨作。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

高爾夫球名人賽	魔界村	戰爭上古代藝術——海戰篇
 AP(200元) IBM(140元) Access發行	IBM(60元) Capcom發行	 IBM(200元) Broderbund發行
在衆多高爾夫球遊戲中，它算是其中的佼佼者。有非常好的立體圖形，不論在旁觀看或親身操作，都像是在玩眞的一樣。會打高爾夫球的人不玩可惜，不會打的人不妨也來嘗嘗進洞的滋味。	這是一個訓練「耐心」的程式，因爲磁碟機從一開始就轉個不停，讀取的速度又非常非常的慢。雖然圖形還不壞，但在單色螢幕上卻很不容易辨認。聽說西門孟第一天讓磁碟機連續轉五個小時後，第二天磁片就……。	沿襲「戰爭上古代藝術」的風格，海戰篇依然是令人傾心不已。程式中增加了戰艦的對決，使得整個遊戲變得更有戰術性和趣味性；喜歡「戰爭上古代藝術」的玩者不可不玩海戰篇。
看過Atari上的「高爾夫球名人賽」後，覺得Apple及PC版本遜色不少，但在八位元及十六位元上能夠做到80 ％相同已經很不錯了，是個値得一玩的遊戲。	對於沒有任天堂的玩家而言，總算可以藉此享受到玩「魔界村」的快感。其遊戲畫面，音效都與任天堂版相近，玩起來也沒有任天堂版那麼難，値得一試！	眞過癮！指揮船隊作戰，從陸地打到海上，有身歷其境的感覺。畫面也是一級棒的，比其他的戰爭遊戲生動了許多，尤其作戰時更是引人入勝。
在高爾夫球類的遊戲中，本遊戲的品質實屬水準之上；不論在畫面或遊戲過程上，都給人不錯的感覺，是喜愛運動類遊戲的玩家，一個不錯的選擇。	一個大型電玩的翻版，雖然比不上任天堂的流暢感，但畫面可不會比任天堂差，只可惜在單色顯示器上的效果混淆了，可說是致命傷。但對喜好射擊遊戲的玩家而言，仍是一個不可錯過的好遊戲。	海戰篇可說是一個相當眞實的海戰遊戲，不僅有多項模擬選擇，連進行一場小戰役都需二、三小時之久。程式本身也設計得可由玩家自行創造地圖，對好戰分子而言，海戰篇可說是一個相當不錯的選擇。
新式設計的高爾夫球遊戲，作者最自豪的一點是可以由遠而近，連續畫出一百多棵樹，便於玩家觀察球道的曲折狀況。這個特點使本遊戲在高爾夫球遊戲中，獨樹一格而盛行。	是Capcom 公司將任天堂上的遊戲移植到電腦上，但效果並不太好；載入時要三分鐘；萬一沒有搖桿就不能執行；如果使用的是單色螢幕，怪物、飛鏢和背景之間的顏色無法清楚的分辨，若沒有彩色螢幕，只怕玩不下去。	本遊戲的結構與操作方式承襲了原來的設計，情節則搬到中古和近代的海上，使你也有在海上稱霸的機會。內容比原來的「戰爭上古代藝術」更精彩、刺激，是戰略遊戲中的上上之品，千萬不可錯過。

遊戲評論

任天堂作品

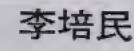
評論員	超人洛克 卡匣版 ¥5,300 Capcom 發行	燃燒戰車 卡匣版 ¥5,300 Konami 發行
 **李培民**  每天都接到無數通電話詢問Game 的問題，上至有無新Game 下至如何過關。爲此，天天追尋新Game ，探究舊Game ，玩 Game 眞是旣快樂又痛苦！	「魔界村」的未來版。不同的是每擊敗一位大頭目，便可取得牠獨特的武器。整個遊戲很流暢，每一關的音效也都不同，只可惜難度偏高，除非是高級玩家，否則不容易過關。	Konami 公司眞是沒話說，每一個出品的遊戲都很棒，這個遊戲也不例外。它的構想很不錯，除了潛入敵人基地拯救人質外，還要將基地炸掉，同時還有各式各樣的武器可供使用，玩家不妨試試。
 **宋明義** 別看我年紀小，一付柔柔的樣子，幾乎每個Game ，嗯，電腦版本的除外，都是我先有「突破」性的進展，徐勇士、繼鍠名人也多少靠我加把勁，否則……！	這是一個平凡的射擊遊戲，所以任何新手都能容易地進入情況。本遊戲最大的優點是：你可以選擇你拿手的關數先進行，等到消滅該關頭目取得特殊武器後，再去攻擊較厲害的敵人。	嗯！感覺相當逼眞，有如親自闖入戰場一般。遊戲中，你不但要躲避敵人的眼線，救出被抓的戰友，更要找出敵軍的計畫而加以破壞。這比起以前的「戰場之狼」、「怒」等來得眞實。
林繼鍠 每個Game 都不如大型電玩是最令人傷心的事，凡是有大型電玩改寫的遊樂器版本，哼！我都會毫不留情的批評一番，除非它們比得上大型電玩。	本遊戲取材自日本漫畫，敘述有强大超能力的洛克打敗群魔的故事。其人物的造型都具有卡通性，但遊戲過程中，有些地方頗具難度，對於自認手指靈活的讀者，將是一大考驗。	一個構想全新的戰略RPG遊戲。畫面色調略顯深沈而單調，音樂也不盡理想，不過在武器方面却頗爲齊全。主要的任務是拯救被綁架的人質，爆破敵人的秘密基地，還頗值得一玩的！
 **徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game ，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	在本遊戲中您得打敗六個具有不同攻擊武器的機器人，而最特殊的一點是：你打敗某位機器人時，可以取得他所用的武器加以使用。原本恨得牙癢癢的武器，轉眼間變成你所用的得意武力，感覺上實在是很不錯。	Konami 公司在「捍衛戰士」上的失利，已藉由「燃燒戰車」暫時挽回頹勢。比起前者，「燃燒戰車」的確是有大幅度的改進：多樣的武器、複雜的裝備和謎樣的建築，都設計得很不錯。

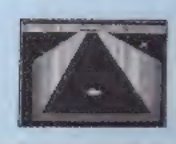
45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

危機一髮	世紀大賽車	卡諾夫
卡匣版 ¥5,300 東芝EMI 發行	 卡匣版 ¥5,500 Taito 發行	 卡匣版 ¥4,900 Namcot 發行
類似光線槍的遊戲，不同的是改用搖桿來控制。這也是改自大型電玩，整體來說還算不錯，不但緊張而且還可以藉此發洩一番。不過這一類純粹用瞄準器射擊的遊戲竟需用到 128 K，眞是不可思議。	在賽車遊戲中添加了RPG的要素，是個很不錯的構想。車輛能夠隨著你四處參加賽車贏得獎金而更換零件；因此，當你擁有最高級跑車時，對於這個卡匣的感受也就格外不同。	原本是大型電玩的遊戲，改寫到任天堂上與大型電玩很相近。畫面及音效都處理的不錯，玩時也不必花太多腦筋，是個很不錯的遊戲，值得一玩！
我找不到它的優點在什麼地方，就算是光線槍的遊戲也比它逼眞多了。	這個遊戲的結構相當不錯，以比賽的成績來賺取獎金，而你可以利用這些獎金來加强你的車子，進而參加更困難的比賽。可惜比賽的道路只限於平面，缺乏上下坡的眞實感。	遊戲難易不高，雖然共有九關，可惜無特別突破的地方，畢竟這類遊戲種類太多，想要有所創新也不太容易。不過它與投幣式的「卡洛夫」相比，還不算相差太多。
危機一髮這種類型的遊戲很少見。你所射擊的對手動作很多，當你射中時，還會在牆壁留下血跡；畫面和音效皆屬中等，遊戲的娛樂價值似乎不高。	是個有濃厚RPG 味道的賽車遊戲。從一開始的迷你車到最後的超級跑車，便宜而效果不好的零件，到價錢令人咋舌的昂貴配件，這一路的奮鬥中，頗爲艱辛。其跑道沿途的景色就任天堂而言，已經做得很好了。	從市面上不大熱門的電動玩具翻版過來的。主角的造型及背景音樂翻得很像，可是整個遊戲的流暢感及整合感卻差太多了，遊戲的進行和大型電玩有點出入，不過它仍然是個融合RPG 及動作的好遊戲。
「危機一髮」是一個模擬槍擊戰的遊戲。平常看多了槍戰片，誰不希望自己的槍法神準、百發百中，而這個遊戲剛好可滿足你的欲望。然而我最不欣賞的一點是這個遊戲沒有採用任天堂的光線槍來進行槍戰，實在很可惜。	這是第一個把賽車遊戲加上RPG成份的遊戲，儘管構想不錯，但是由於任天堂硬體的限制過大，所以開起車來的眞實感遠不及「高速賽車」。但其以卡匣上的電池來取代密碼儲存遊戲進度，倒是個方便的功能。	是由大型電玩直接移植到任天堂的遊戲中較完整的一個，雖然它的畫面和音效不如大型電玩，但是它的難易度適中，被敵人打中第一次也不致於立刻死亡，而且可以接關玩下去，是個容易上手的動作性遊戲。

SEGA & PC ENGINE





評論員	3D立體空戰	魔界列傳
	卡匣版 ¥9,800 SEGA 發行	 卡匣版 ¥5,000 SEGA 發行
 **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是既快樂又痛苦！	魔界終結者式的3D墨鏡，配合著飛出螢幕的太空隧道，立體空戰在新型3D的映像上有驚人的突破。除了視覺效果外，FM音源的背景音樂也極具震憾性，是個臨場感十足的射擊遊戲。	以中國清朝為遊戲背景，優美的竹林、雕樑畫棟的宮殿，以及氣宇非凡的壁畫，令人讚歎不已。配合僵屍電影的風行，大小僵屍、野和尙、道士等，也都登場亮相，是個既流暢又節奏感十足的動作遊戲。
 **宋明義** 別看我年紀小，一付楽楽的樣子，幾乎每個Game，嗯，電腦版本的除外，都是我先有「突破」性的進展，徐勇士、繼鎧名人也多少靠我加把勁，否則……！	太貴了！一付眼鏡及卡匣相當我一個月的零用錢。不過這付眼鏡的配备比任天堂大多了，戴起來相當的舒服，加上FM音源的話……喔乖乖，還眞不賴。	我個人相當喜愛這個遊戲，從有趣的人物造形，到背景音樂，都讓我留下深刻的印象。唯一可惜的地方是沒有FM音源的效果。
 **林元明** 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我平生最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	SEGA公司配合Master System新主機而推出的第一個立體空戰遊戲，本遊戲亦適用於MK Ⅱ。在3D立體空戰的軟體組件中，有一個晶片形的立體眼鏡插座，可插於MK Ⅱ之晶片槽上，從此看出SEGA公司可眞是用心良苦、面面俱到。	SEGA公司首度推出打僵屍之遊戲，色彩濃厚而豔麗，尤其是進入魔宮之後，整座宮殿富麗堂皇，非常細緻。背景音樂悅耳動聽，以1M的記憶容量有此種效果，實屬上乘之作，惟其難度稍高，非有兩把刷子，收妖除魔之路途艱難重重。
 **徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	這個遊戲是SEGA公司所推出第一個使用立體眼鏡來進行的遊戲。別看它在照片裡毫不起眼，事實上其高低遠近的立體感覺做得相當好，照片是無法完全表現出其優越之處。	一個很不錯的動作性遊戲。最大的特色在於每一關的魔王都可看出它的招式，一一加以分析，予以打擊。雖然遊戲背景只有一個層面，但是畫得十分好；如果你喜歡以前的「北斗神拳」，那就不能錯過這個遊戲。

冒險世界



晶片版
¥4,500
Hudson 發行

隨PC ENGINE 問市而發售的第一個晶片，內容幾乎完全抄襲自SEGA的同名大型電玩，不管在畫質、流暢度以及音效上都屬上乘之作。基本上它是RPG，但動作成份佔了極大的因素，感覺上就如同把一部大型電玩搬回家裏一般。

不愧是十六位元的遊樂器，它與投幣式的「Wonder Boy」不相上下，不但行進畫面相同，就連隱藏錢幣的位置也完全一樣。相信擁有PC ENGINE 的玩家必定會給它一座「發燒獎」！

HUDSON SOFT首度在PC ENGINE 上推出的創業作之一，遊戲的內容雖然取材於SEGA公司的大型投幣式電玩，但除更改商店內之人物與大怪物的造型外，其他遊戲路線、武器、隱藏金幣、房間之位置與背景音樂皆與大型投幣式電玩相同。

這個改編自大型電玩Wonder Boy（SEGA公司出品）的遊戲，的確有過人之處。雖然它的少數細節沒有完全和Wonder Boy相同，但是畫面、音效及流暢感已做到大型電玩的水準。若你無法一次玩完，尚有接關的方法，十分方便。

「遊戲評論」專欄是「精訊電腦」在推薦優良娛樂軟體上的新嚐試。由本刊聘請一批玩娛樂軟體有多年經驗，且功力頗深的玩家，以他們各自的品味，針對同一個遊戲，提出不同的看法和評價；祈以多角度的審視，來論斷此遊戲，俾使讀者在選購產品時，有更多參考的資訊。

本專欄採用兩種評分方式，一爲給分，以六分爲基準，十分爲上限；另一爲綜合各數值加以平均，再換算爲體溫計的總評，其換算公式爲7分＝34度。上期有某些平均分數，突破卅七度的常溫，眞令人發燒！







十一月上旬發行

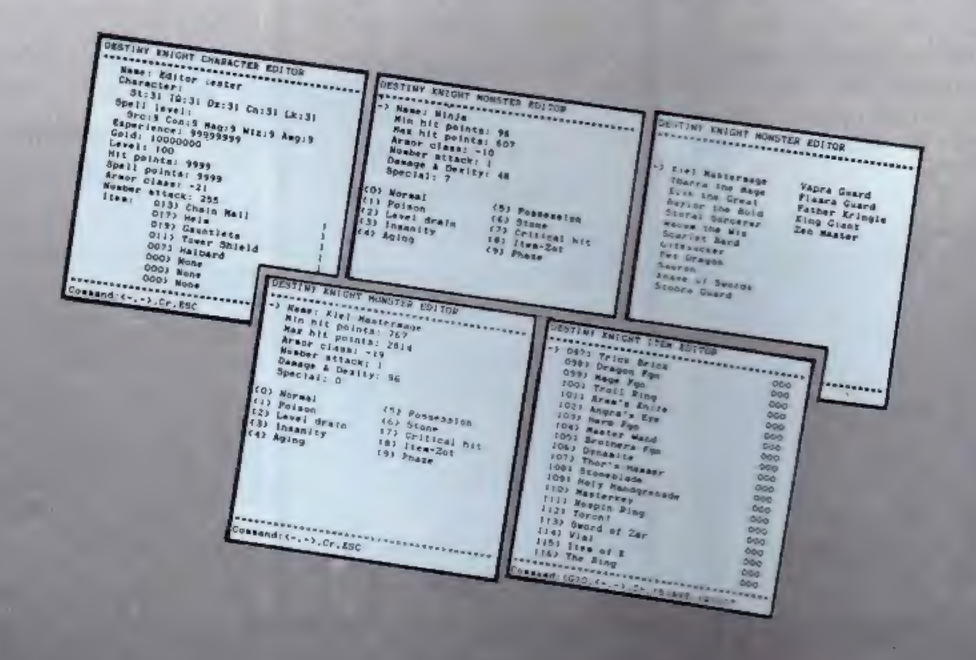
絕地大反攻

不屈不撓？怨天尤人？自我懷疑？悲慘下場？

在謎幻的冰城傳奇中，無論閣下您與那位天命勇士的關係，是維持上述何種狀況，您都能藉著一樣東西，展開絕地大反攻——天命勇士人物編修程式！

在本程式中，「人物編修」提供您自創各屬性皆合乎理想的人選；而欲修理頑强的性物群，則非借助「怪物編修」不可；想不花一分一毫，擁有所需的物品，那得看「物品編修」顯神通；至於「地圖繪製」，可讓您掌握全盤的地形狀態。

手持四大功能，且看天命勇士闢荊斬棘，所向披靡；重鑄神杖，指日可待！



A 155
定價120元
一片一面(AP版本)

精訊資訊有限公司

台北市重慶北路一段廿二號六樓
(02)511-4012·571-3657
劃撥帳號：0797234-8

異形

英文名稱：Aliens
適用機型：Apple Ⅱe,Ⅱc;128K
出版公司：Activision
原版售價：US$34.95



由Activision 公司設計發行的「異形」，無論是六大關的進行或人物皆衍生於同名電影，當然也包括女主角貝芙莉和小女孩紐絲特。在整個遊戲中你必須控制貝芙莉的行動，運用勇氣和智慧消滅噁心的怪物——異形。

一開始的挑戰是你必須駕駛登陸艇穿越星球領空，雖然這些並非眞實的飛行，但藉由它簡易的操作，相信每一個人都能享受飛行的樂趣。

登陸星球後，四名士兵奉命搜查大氣淨化樓，很不幸地，異形很快地就察覺到他們的存在，因此你必須駕駛ＡＰＣ（裝甲人員載運車 Armored Personal Carrier）進入基地拯救同伴，這個過程可就複雜多了，因爲一大群異形正逐漸逼近士兵。

就算你能夠僥倖逃離那個區域，異形並非就此善罷甘休，因爲主控室也被異形侵入了，你必須儘快打開鐵門，才能重獲生機。

當大伙好不容易逃出主控室後，紐絲特提議或許進入空氣輸送管會安全一點。此時已進入第四關，人物有貝芙莉，紐絲特和一些劫後餘生的人員。每一個人都拼命想找出一條生路，而全體人員也都有這種共識：如果整隊都被捕捉了，這意謂每一名成員將會慢慢死去。因此大伙都應該知道隊伍現今之狀況，並且在必要時，犧牲自己的生命顧全大局。所以當隊伍受威脅時，他必須以手榴彈了結自己而替隊伍斷後；就在撤退之時，紐絲特發生意外而落入敵人的手中。

儘管還有十七分鐘核子動力爐就要爆炸，貝芙莉仍義無反顧地前往搭救，在這短短的時間中，你的思慮必須相當縝密。首先你可使用反應器偵測出紐絲特之所在，接著在沿路放置照明彈，以便回程時順利找到電梯。

當你找到紐絲特之後，一大群異形會立即發出攻擊，但是不要孤注一擲，你還得保留一些武器對付異形母蟲。聰明的玩家會注意時間的流轉，而後估量在剩餘的時間中該做那些動作。



最後一關是貝芙莉和異形母蟲的決鬥，這是一項只准成功，不准失敗的挑戰，至於結果如何，就只有你知道了！

「異形」的畫面有如電影的翻版，異形之造型更令人滿意，想必其作者Steve Cartwright必定爲了這些怪物傷透腦筋。在遊戲中有趣的一點是，異形的移動速度比人還快，而速度愈快的異形表示有更強的攻擊力。

你可能會覺得登陸艇模擬操作有些眼熟，沒有錯，它曾用於「阿拉丁神燈」的開場畫面——乘坐飛毯穿過一連串的五彩隧道，這整個畫面經過修改後再度用於「異形」，整個效果必定令你吃驚不已。

「異形」也保留原來的主題音樂和一些美妙眞實的特殊音效。當你進入遊戲後，會聽到自動響起的炮火聲、沒有半點誤差的腳步聲、異

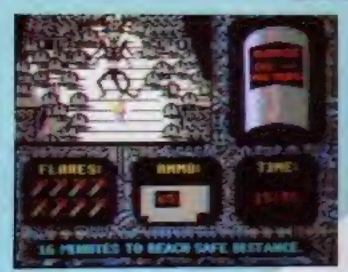
形發出的吵雜聲和那溼答答的異形母蟲所發出的哀嚎聲。每一關都有它自己的一組音效，每個聲音都使得螢幕上的每個動作更眞實。

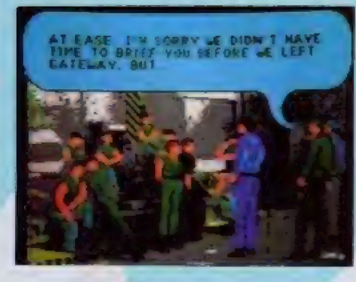
總而言之，「異形」是一個無與倫比的遊戲：①它眞實地轉換電影上的場景，促使你走入和貝芙莉一樣地情況；②六大關的設計可以測試你的觀察能力，在瞬間立即做下毫無差錯的決定；③精緻的畫面，特別的音樂和一連串有趣的音效。諸多優點造就之下的成果就是特優的產品，在搖桿之後給你挑戰和娛樂。

如果你有勇氣駕駛登陸艇，就趕快組織海戰隊人員，在另一個時空和精靈怪物從事一場私人的戰爭。

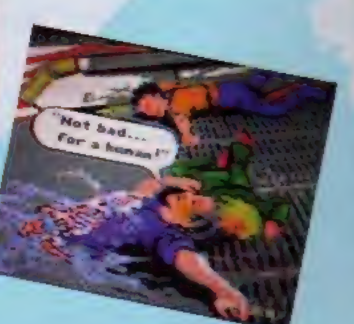
「異形」將是你滿意的遊戲。

／編輯部









星戰防衛計劃

英文名稱：SDI
適用機型：IBM PC/XT, AT；256K
出版公司：Mindscape
原版售價：US$40

「蘇俄軍隊叛變！紅軍正朝著莫斯科前進！」

一覺醒來，伸伸懶腰隨手翻開在茶几上的報紙，赫然看到這麼令人觸目驚心的頭版標題。叛變？蘇俄竟然會發生軍事政變？難道自由的火花已在鐵幕裏燃成熊熊火焰？但昨天的電視新聞上，戈巴契夫還在西歐大作公關訪問呢！而且也沒聽說蘇俄境內有什麼激烈的抗暴活動呀！正滿心疑惑，百思不解之際，啊哈！仔細一看報紙日期——西元 2017 年 10 月 25 日，原來是昨晚玩的那套電腦遊戲所附贈的報紙。困惑雖解，但思緒又跌落回那驚心動魄的一夜……

1980 年代，美國國防部在雷根總統的授權之下，開始發展建造擁有分子光束武器的「星戰防衛計劃」（Strategic Defense Initiative／SDI）之太空衛星基地。這個基地所擔負的任務是摧毀外國發射的核子飛彈，這群衛星站擁有能發射每秒六萬公里的氫分子光束雷射武器，足以防禦美國本土及摧毀任何外來的核彈攻擊。

SDI的執行，意味著核子武器



揚威的時代已經過去了，而為了要促進世界真正的和平，另一種新的防禦系統遂應運而生。然而就在美國全力發展這項計劃的同時，蘇俄境內竟爆發了一場猛烈的軍事政變。此次叛變乃起因於蘇俄部分好戰份子對SDI的恐慌，而於「布爾什維克黨起義革命」百週年的紀念日當天，發動所謂的「新蘇俄革命」。這群極端的激進好戰份子擔心，美國會利用SDI防禦系統攻擊蘇俄，逼使其向美國俯首稱臣。

現在，蘇俄的叛變活動正如火如荼地在全國各地迭現：KGB接管太空港口，並攻擊核子飛彈發射控制區；紅軍部隊正朝莫斯科前進，準備攻佔克里姆林宮。蘇俄當局已向美國請求援助，同時提出警告，這群帶有妄想症的危險好戰者，可能發射核彈，出動太空戰鬥機攻擊



美國，而引發一場太空大對決。

為此美蘇雙方都派出軍方的忠誠精英人員——美國軌道軍事武力系統的指揮將軍麥克考爾米克與俄國太空女作戰指揮官娜塔雅相互合作。他們兩人不但是曾經一起工作過，而且還是一對異國情侶。如今，人類能否有殘存的一線希望，就在他們兩人的手中。

SDI是一部能帶領你進入三十年後某一航行軌道的科幻冒險遊戲，在這個既刺激又緊張的遊戲中，你所扮演的角色是美軍太空艦的艦長麥克考爾米克。為了協助彌平可能的「第三次世界大戰」，你身負指揮SDI的重任，並有五項任務賴你來執行：

(1)摧毀「全部」的KGB攻擊戰鬥機。

(2)保護美國免於遭受飛彈的攻擊。

(3)修護所有損壞的SDI衛星。

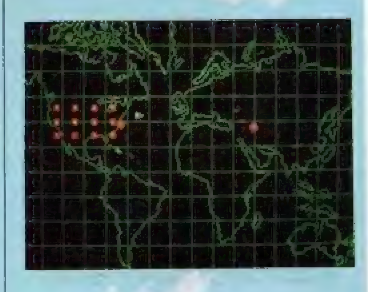
(4)當蘇俄太空基地遭傾覆時（娜塔雅會向你求救），你必須即刻去救援，或至少需嘗試去做。

(5)當你離開蘇俄太空基地之前，將其損壞的衛星修復，並擊毀剩餘的敵機。

好了！現在你該明瞭所扮演的角色和任務了吧！切記：這五項任務要分別在不同的地方和不同的情況下，逐一完成，絲毫不容有偏差，否則所有的努力都將功虧一簣。切記：對敵軍千萬不能有仁慈之心，務必將敵機全數擊毀！人類的存亡，世界的和平就全在這一仗，亦即在你一人的肩上，勇敢地去面對它吧！

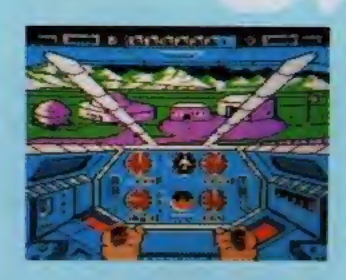
／編輯部

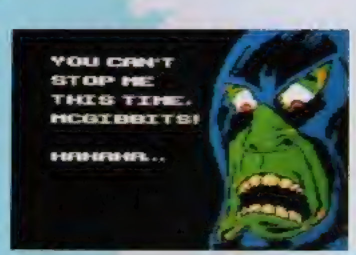




百戰飛狼Ⅱ

英文名稱：Infiltrator Ⅱ
適用機型：Apple Ⅱ 64K；IBM PC/XT, AT；256K
出版公司：Mindscape
原版售價：US$40





上次破壞了狂人領袖的瘋狂計畫之後，本以為可以好好的休息一陣子，沒想到一天到晚還是忙，今天當教練明天去剪綵，又是酒會又是茶會，還有些地方要演講，真是忙死人了！

那日，我正參加一個酒會，而且又開始厭倦這些時，門口進來了一位金髮美女，我的目光立刻被她所吸引。正想過去認識一下時，卻發覺有人輕輕的從我旁邊擦身而過，我立刻轉身，只見一個穿著野戰服，看起來很眼熟的小個子匆匆下樓而去；我坐下來檢查一下錢袋，卻在裏面發現了一張紙條，於是我立刻知道？我又可以暫時逃避這些無聊的應酬了。



很快的，我將這張密碼解出來，上面這樣寫著：「立即向總司令部報到，準備做任務簡報，狂人領袖已重組了他的武力，情勢非常危急。」

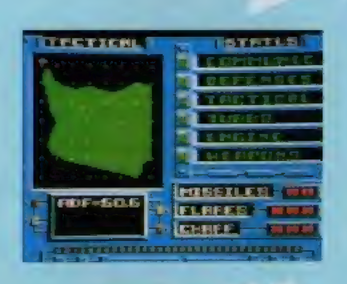
暢銷一時的「百戰飛狼」推出了第二代。狂人領袖又重建了新的武力，打算再度征服世界。集各項特別技能於一身的強孩兒，是絕對不會容許狂人領袖得逞的；因此，再度展開和狂人領袖對抗的三個任務。

這次使用的直昇機仍然是由 Whizbang Enterprises 公司所生產，但已經改為DHX－2的新型攻擊直昇機。雖然改進之處不是太多，但如果不要太挑剔的話，她仍然是一架性能非常優良的直昇機。駕駛這架直昇機飛到狂人領袖的基地去，實在是一件令人愉快的事。

這次除了要破壞狂人領袖的計劃之外；還要把他的劣根性完全根除掉，所以在強孩兒的身上配備了許多新的裝備，像是飛彈解除器、冷卻乾燥器、腦波偵測器、腦波灌輸器等，俾使狂人領袖無法再危害世界。而且為了行動方便起見；配備的催眠瓦斯和催眠彈超過上次任務的數倍，相信要達成任務應該不是什麼難事才對。

喜歡強孩兒的朋友，趕快助他拯救世界吧！

／鄭明輝





/宋明義

1943

■Capcom出版
■預定四月發售
■卡帶/價格未定





這個原本是投幣式的電動遊戲，如今即將改寫成任天堂的版本。根據以往移植版本的慘痛經驗，希望這個轟動一時的射擊遊戲能夠滿足玩家的期待。

本遊戲是以第二次世界大戰的中途島戰役為背景。美國海軍派給你一項危險的任務，目的是消滅日軍自稱永不沉沒的——大和戰艦。想想美軍真過份！竟要求你獨自前往戰場一搏，幸而你可在沿途獲得許多超強的武器，至於，能否擊沉大和戰艦就看你的表現了！

神槍手

■Capcom出版
■1月下旬發售
■磁片/￥3,300



這也是Capcom公司所推出的投幣式遊戲，現在即將以磁碟片的方式推出，相信會獲得大衆的支持。

本遊戲的主角神槍手比利，是個靠賞金度日的西部牛仔。比利在抓到通緝要犯之前，沿途有許多小混混埋伏在道路的兩旁；而他除了手槍之外，還可買售機關槍、汽油彈……等武器，以應不時之需。此外比利如果擊中特殊的物品，會找到許多秘密的寶貝喔！

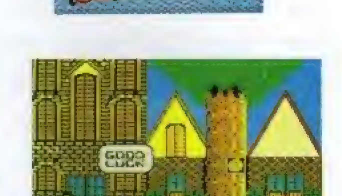
麥當勞

■Deco出版
■1月29日發售
■卡帶／¥5,500



麥當勞這個速食王國突然遭受到外族的侵襲，麥當勞叔叔為了拯救家園，決心打倒這些惡徒！

遊戲中麥當勞叔叔不但要用蘋果炸彈，消滅潛伏在各舞台中的敵人，同時他還必須收集途中所找到的漢堡銅板，這些銅板可以到商店中購物。依照購買物品的件數可玩「翻牌遊戲」，如果幸運猜中的話，還可獲得神秘的寶物。你是否願意幫助麥當勞叔叔重整家園呢？





打磚塊

■Taito出版
■2月中旬發售
卡帶／¥5,900
（附專用搖桿）



自從推出「打磚塊」之後，大衆的反應非常好，因此Taito公司決定打鐵趁熱推出第二代作品以饗玩家。其實第二代打磚塊原本也是投幣式遊戲，任天堂版本的「打磚塊Ⅱ」除了保留其原本的造型外，更加上一項令人高興的選擇，那就是「設計畫面」及「雙人互相挑戰」的功能。

除了這些特別的功能之外，接球棒也增加不少新設備，例如產生幻影，一球分裂成八球等等，喜歡第一代的玩家絕對不可錯過喔！





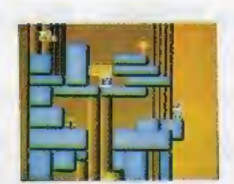


面具俱樂部

■Bandai出版
■1月下旬發售
■卡帶／¥5,500







還記得這一群閃電騎士嗎？這次，英勇的V3 及一號、二號爲了要消滅惡魔軍團，騎士再度復出江湖。

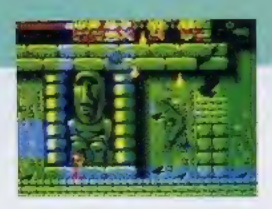
在開始進入遊戲之前，你必須先選擇其中一名騎士，而隨著不同的選擇，所面對的敵人也不盡相同，每位騎士必須先清除自己要對付的敵人，然後再同心合力擊倒惡魔軍團的大首領。

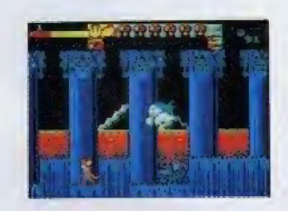
本遊戲最大的特色是結合射擊遊戲及RPG 的特點，人物造型相當的有趣，相信只看三位騎士的表情，就會讓你喜歡上這個遊戲。

KONAMI世界

■Konami出版
■1月中旬發售
■卡帶／¥5,500









本遊戲網羅了「惡魔城」、「沙羅曼蛇」、「月風魔傳」及「大盜五衞門」等遊戲，幾乎Konami 所出過遊戲上的主角都在這個遊戲之中。相信你會感到奇怪？爲什麼這些英雄人物都聚集一堂!?原來地球遭受萬惡魔王瓦魯達的侵略，兵蜂博士西納蒙爲了要拯救地球，派出了所有的Konami Man 和Konami Lady，他們能完成任務嗎？

不動明王傳

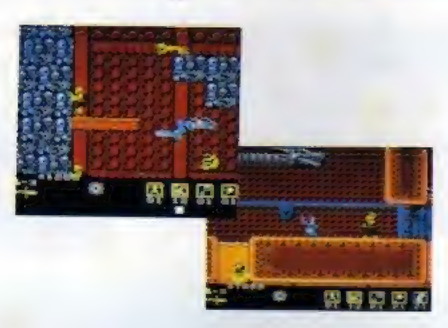
■Taito出版
■發售日未定
■卡帶／價格未定





這可是任天堂第一個3M容量的戰鬥遊戲。本遊戲類似「月風魔傳」的發展，故事是發生在戰國時代，主角納諾手持靈寶及靈珠遍地尋找驚異的秘密。

本遊戲分為許多舞台，包括竹林、斷崖絕壁、幽靈之街等等，武器及法術多達五十種以上，而畫面採用八方向的捲軸移動。至於其他詳細內容請靜待該公司做進一步發表的說明。



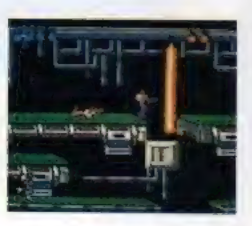
魂斗羅

■Konami出版
■預定2月發售
■卡帶／價格未定



此遊戲的故事乃描述二位英勇的戰士，完成地球司令部所派出的任務——消滅侵略地球的異形的經過。這兩名戰士必須前往八座魔島破壞異形的前線基地，而畫面是採取橫向捲動及3D迷宮所構成。它的遊戲結構類似「綠扁帽」，同時可以兩個人進行遊戲，喜歡戰爭遊戲的玩者不可錯過喔！





精訊跳蚤市場入場須知

各位精訊之友，我是跳蚤先生！你們想必對我感到陌生吧！無妨，聽聽我的工作介紹後，你們就會認識在下了。

本人所經營的跳蚤市場，專門提供場地給想要賣掉、交換或購買二手電腦產品、遊樂器、卡匣等物品的讀者。有意者請詳細塡寫入場申請表，於每月十日前寄至「精訊電腦雜誌跳蚤市場」收，我將爲你安排攤位，進行交易。

在你入場的前後，有兩件事需要你留心注意：

(1)入場前所使用的申請表，請沿線剪下雜誌上的附表，影印者恕不接受。

(2)入場後的交易，請買賣雙方直接聯絡，本人不參與其中的仲介。是故申請表上的各項資料務必塡寫淸楚，以免造成糾紛與困擾。

跳蚤市場新開張，尚須各位精訊之友的支持；而市場的活絡，正是「物有所用」的最佳寫照，先謝謝了！

姓　　名：田　雨　龍　　年齡：20
住　　址：台北市士林區德行東路74巷15弄3號1樓
聯絡電話：(02)832-7661
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ+ 64K一套，附Z-80卡、松台漢卡、磁碟機兩台。／價格5,000元
(2)精訊套裝遊戲軟體十八套，原版磁片五片、及軟體世界遊戲磁片七套。／價格2,500元
(3)精訊公司遊戲說明書十二本，其中四本附磁片。／價格200元

請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　　名：＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿
住　　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡時間：＿＿＿＿＿＿＿＿
交易方式：□賣斷　□交換　□欲購
交易物品：(1)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
／價格＿＿＿＿元
(2)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
／價格＿＿＿＿元
(3)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
／價格＿＿＿＿元

註：交易方式採交換者，價格一欄毋須塡。

姓　　名：常 達 貴　　年齡：19
住　　址：台北市大埔街25巷37號
聯絡電話：(02)308-2594
聯絡時間：18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)超級魔音卡。／價格1,000元
(2)Apple 8位元遊戲磁片及中文說明書。／原價6折。
(3)任天堂攻略本（二手），每本40元。

姓　　名：陳 文 熙　　年齡：19
住　　址：台北縣新莊市24204中正路334巷39弄10-1號2樓
聯絡電話：(02)996-2542
聯絡時間：每晚七點後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)加速器PC／XT 4.77MHz用（全新未用）。
／價格500元

姓　　名：侯 仁 傑　　年齡：20
住　　址：台北縣三重市錦通街8號3樓
聯絡電話：(02)973-1890
聯絡時間：19:00～23:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)欲購EGA卡及顯示器一台。／價格10,000元
(2)欲購8087 IC一顆。／價格1,000元

姓　　名：周 欽 聰　　年齡：17
住　　址：三峽鎮介壽路一段155巷2弄7號
聯絡電話：671-7569
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂沙羅曼蛇、惡魔城、高速飆車卡匣。／價格1,700元

姓　　名：劉 昭 毅　　年齡：20
住　　址：重慶北路1段22號6樓
聯絡電話：(02)511-4012
聯絡時間：9:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)PC ENGINE晶片一功夫一片。
／價格600元
(2)PC ENGINE晶片一大爆笑一片。
／價格600元
(3)PC ENGINE晶片——賽車一片。
☑賣斷
／價格650元
(4)SEGA MARK Ⅲ原版卡匣あんみつ姫（含包裝盒及說明書）。
／價格800元
(5)PC ENGINE主機（含搖桿一支，電源供應器，AV端子）僅用一個月。
／價格6,300元

姓　　名：呂禮詩　　年齡：19
住　　址：台北市敦化南路768號12樓之1
聯絡電話：703-1028
聯絡時間：2月14日到28日每天18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)賣斷震漢中文顯示記憶卡（全新）。
／價格約7,500元
(2)欲購任天堂磁碟機（2.8Inch）。
／價格1,000至1,500元

姓　　名：西門流　　年齡：20
住　　址：台北市仁愛路三段143巷21號4樓之1
聯絡電話：(02)721-6065
聯絡時間：18:00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MARK Ⅱ＋時空戰士＋悟空戰群魔。
／價格3,000元
(2)原文書籍：BASIC參考手冊、PC Paintbrush、Quick C手冊、Show Parther說明書。
／價格每本約200～300元不等

姓　　名：李盛芳　　年齡：23
住　　址：重慶北路一段22號6樓
聯絡電話：(02)511-4012
聯絡時間：9:00～18:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)日本任天堂主機（附贈卡匣四個）
／價格2,000元

姓　　名：黃俊文　　年齡：17
住　　址：北市師大路170號6樓之5
聯絡電話：321-0429
聯絡時間：19:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC／X T640K＋兩台EPSON磁碟機（原裝）＋MGA＋大同螢幕＋PC實驗卡＋軟體數片＋贈品。
／價格14,000元
(2)SEGA MK Ⅱ＋AV＋RF＋2 Mega時空戰士。
／價格2,000元
(3)全套分離式Apple Ⅱ＋64K（包含兩部磁碟機、魔音卡、單色顯示器、贈品）。
／價格4,500元
註：(1)、(3)項合購共18,000元，再贈送SEGA MK Ⅱ及卡匣。僅購(1)項者，贈送SEGA MK Ⅱ。

姓　　名：陳國益　　年齡：14
住　　址：台北市信義路四段265巷10弄6號1樓
聯絡電話：(02)701-0192
聯絡時間：星期一、三、六、日，18:30～20:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)聖鬪士星矢卡帶（原裝）。
／價格500元
(2)石川伍衞門卡帶。
／價格450元
(3)南北拳，金牌瑪莉，香蕉王子（附秘笈）。
／價格550元

姓　　名：王　富　祥　　年齡：21
住　　址：板橋市忠孝路忠義巷3弄1號
聯絡電話：(02)962-1213
聯絡時間：每日8:30～12:00，14:00～18:30，19:00～24:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC 640 K TURBO ／歌林單色顯示器／二部磁碟機／中英文鍵盤／附贈倚天中文飛碟一、二號及書籍四本，3 M空白磁片一盒。〔包含原購買商保證書〕
／價格16,000元
(2)任天堂一部／附贈絲扁帽，七寶奇謀，大蜜蜂卡匣。
／價格2,000元

姓　　名：程　　靖　　年齡：23
住　　址：板橋四維路259巷32號4樓
聯絡電話：962-1623或（958-1619詹德源）
聯絡時間：星期一、三、四、六、日 20:00～21:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC十六位元256K附贈遊戲磁片31套，及搖桿。
／價格10,000元

姓　　名：施　明　賢　　年齡：17
住　　址：板橋市信義路54巷17弄16號
聯絡電話：(02)955-5242
聯絡時間：18:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機及磁碟機（附256 K卡匣及5片磁片）。
／價格3,200元

姓　　名：宋　銘　毅　　年齡：20
住　　址：北縣永和市竹林路25巷17弄16號5樓
聯絡電話：929-8340
聯絡時間：19:00～21:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) Apple Ⅱe 128K主機一部、二部磁碟機、搖桿一支、印表機介面卡及廿片磁片。
／價格8,500元

姓　　名：陳　彥　成　　年　齡：16
住　　址：新竹市30008仁愛街55巷2號2樓
聯絡電話：（035）316803（2月28日止）
聯絡時間：13:30～17:00（未遇請留姓名電話）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)相容任天堂（阿羅士製）附A V，全套配件九成新。
／價格1,900元
(2)任天堂卡匣：24K、40K、80K各一只，九成新。
／價格800元
註：(2)為全套，單價如下：24K-190元、40K-240元、80K-390元。

姓　　名：白　奇　明　　年齡：16
住　　址：彰化市南瑤里南瑤路65-1號
聯絡電話：（047）226-878
聯絡時間：18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MARK Ⅱ之2 M卡匣時空戰士，與1M卡匣幻想空間。
／價格1,000元

（下接67頁）

〈廣告〉

柏

拉









話說一代哲學大師柏拉圖除了喜歡打任天堂外，最近又沉迷於「血型占星術」中，四處替人占卜未來，還發下狂言：不準的話，名字讓你倒著唸。其弟子ㄚㄚ心想非把師父這項絕招學來不可，卻苦無機會向師父問個究竟。這天，柏拉圖正揮著扇子在榕樹下乘涼，看起來相當愜意，此時不問更待何時。柏拉圖對話錄開始——

ㄚㄚ：「血型占星術」是誰搞出來的名堂？

柏拉圖：是西門慶的弟弟西門盂以中文寫成的。

ㄚㄚ：功能為啥？

柏拉圖：可推算出一週內的運勢、生命韻律的高潮與低潮，甚至對你的性格、人際關係、健康狀況、人生觀和戀愛觀做分析並提出建議。根據資料顯示，今天是我的高潮期。

（難怪師父今天有問必答）

ㄚㄚ：師父快幫我算吧！要那些資料呢？

柏拉圖：只要出生年月日與血型即可。

ㄚㄚ：我的電腦可以用嗎？

柏拉圖：IBM PC／XT 及其相容電腦都可以用。

ㄚㄚ：好棒！好棒！那我也可以占卜未來了。（陣陣清風吹來，師父趕著去見周公，得趕快抓重點問）（先把師父搖醒）有沒有什麼特殊功能？

柏拉圖：當然有啊！本程式有許多功能鍵，只要輸入密碼，就可得到你所要的資料，例如：[F5]－[F2]－[F4]－[F1]：直接進入血型占星術相命。

ㄚㄚ：有沒有我愛聽的音樂啊？

柏拉圖：有啊！保證美妙絕倫、動人心弦。

ㄚㄚ：可不可以印出來送人？

柏拉圖：那你得借我的列表機，想借的話，就得看你的表現了！

（趕快幫師父端杯茶、捶捶背）

ㄚㄚ：哇！這麼多功能啊！那要賣多少錢啊！

柏拉圖：一般的ＰＣ占卜遊戲是 900 元，但……

（口袋裏只有 400 元）

ㄚㄚ：那師父你借我 1,000 元吧！我想「血型占星術」一定更貴？

柏拉圖：孩子！別傻了，每套只賣 350 元。

ㄚㄚ：喲呼！明天馬上下山去買，400 元買「血型占星術」，再吃一碗三商巧福牛肉麪，還有剩呢！（一元）

遠遠走來一群人，卻看不清是何方神聖？該不會是山賊攻上來吧？愈走愈近，愈看愈清，人群中白人、黑人、黃種人皆有，不分男女老幼搖旗吶喊而來，旗上的字愈來愈大————

柏拉圖，快用血型占星術為我們占卜未來吧！

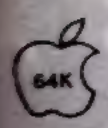
血型占星術 P156

一片兩面　定價350元

適用機型：IBM PC／XT 及其相容電腦

精訊資訊有限公司

／劉昭毅



不管Ginal 的傳送機能否讓我生還，我都必須扣下板機。別了！伯勒、教宗、莉亞，放心，我不會讓你們失望的！

星河戰士奮戰篇(下)

～系年紀 31 年 ～～～ 696 日

隊伍經過數日的行進，總算在群山中找到了教堂，為了避免打草驚蛇，我決定獨自進入找尋教宗。

來到了教堂不禁被美麗的前院花園吸引住，雖然沒有園丁的照料，但花兒卻仍開放的如此嬌艷。在北方的密道後我找到了一位老園丁，他告訴了我一些訊息。此外，在南方也找到一條密道，在密道盡頭的房間中，一位年老的傳教士告訴我教宗之家的密道。由於天色已暗，我只好在老傳教士的家中休息一夜，等明天再搜索了。

～系年紀 31 年 ～～～ 697 日

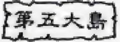
教堂的守衛還眞不少，害我花了不少時間才把教堂搜索完畢。在南方的大舞台劇場似乎沒有什麼重要訊息，東方的墓場本來也找不出什麼，幸好後來被我查出東南方的密道，否則差點得不到管理員給的訊息及門碼。

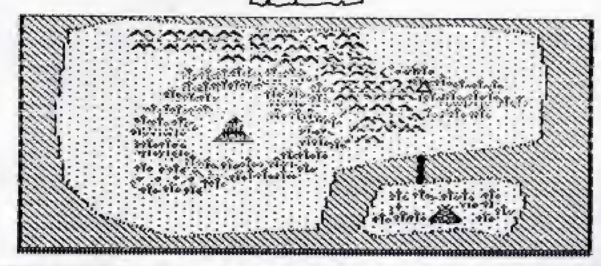
搜查完佈道廳，本來想進入教宗之家的房間，但想起老園丁的話，只好放棄從正門進入。不久果然在大廳的講台後又發現一個鎖住的密門，輸入管理員給我的密碼後，門立刻應聲而開。進入教宗之家後，順著老傳教士說的密道前進，果然在盡頭找到了被軟禁的教宗。

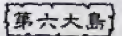
看到我的來臨，教宗那飽經風霜的臉上，利時充滿了笑容，他告訴我一些訊息；並要我去皇宮中找尋失踪的領導者及公主。由於皇宮凶險莫測，他特別送我一把古老的布朗手槍及五十顆子彈護身。告別教宗後，回頭望著雄偉的教堂，我想我已知道我的下一個目標——就是造成衛系星空前刼難的主謀伊末洛。

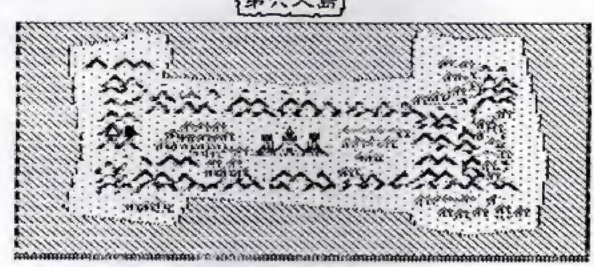
～系年紀 32 年 ～～～ 2 日

雖然隊伍好不容易來到第五大島，但我們並未在第五大島停留太久，在城鎮補充裝備和詢問有關訊









息後，順便搭救了科技研究會的蔡博士。此外，在第五大城也碰到了給我兩個密碼的怪乞丐，由於我不曉得另一號碼的用途，只好先記下以便日後用上。

～～系年紀 32 年～～～5 日

隊伍找了好久才找到海中的淺海。來到南方的小島，沒想到在研究所卻沒碰到半個人，只好打道回府，我想還是依數宗的話，先到皇宮看看好了，目前也只能如此了。

～～系年紀 32 年～～～8 日

當大伙兒來到第六大島時，不禁對此險要的地勢感到心驚；高聳的山脈重重的圍繞著中央平原，形成最強大的護罩。難怪當年領導者普奇哥為了攻下此座皇宮，付出了慘痛的代價。要是沒有傳送機，我們還眞不知該如何翻越山脈呢！

～～系年紀 32 年～～～10 日

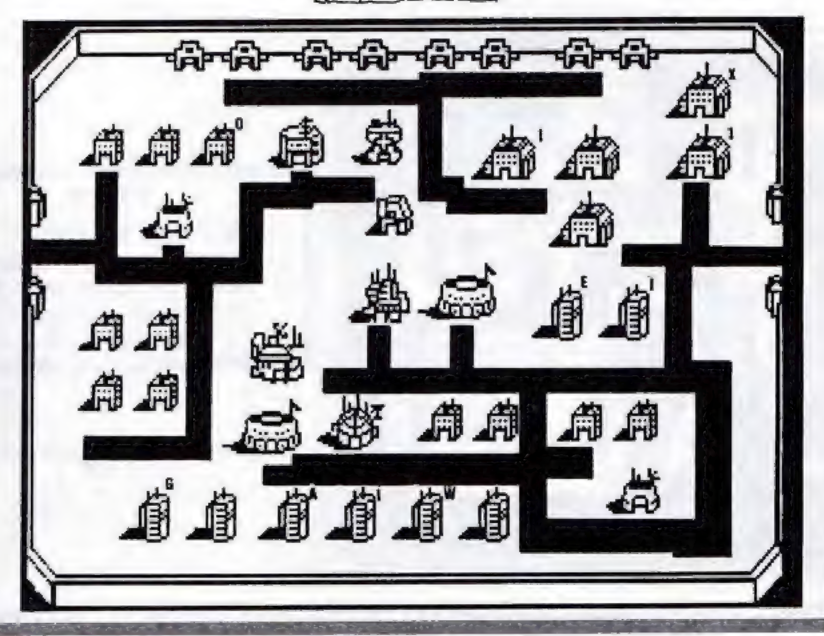
經過了兩天的路程，隊伍終於來到衛系星的中央首都，望著這座巨大雄偉的建築物，不禁令人肅然起敬，它曾是泰瑪帝國全勝時代的帝都；也是民主時期的首都，如今卻成爲伊末洛的居所，眞是讓人悲嘆。看著吧！我會把盤踞在此民主聖殿的人渣一一清除的。

～～系年紀 32 年～～～11 日

由於皇宮中有中央警備系統，只要有大批人馬侵入，就會立刻進入備戰狀況，並連絡防衛星增派支援人手。所以，我將隊伍留在皇宮外，準備單獨闖關。當我正著裝欲進入時，突然有人拉住我，回頭一看原來是司令官伯勒。他提醒我欲進入皇宮必備的條件，並告訴我如果能解決伊末洛，皇宮內自然有人會將中央警備系統關閉。屆時，他將率領游擊隊攻入，奪回皇宮！

此外，各大島的游擊隊也準備好武裝及反制系統

第五大島之城



，在收回首都的同時，攻下各城鎮，一舉消滅伊末洛集團。由於皇宮實在太危險了，伯勒不只一次的問我是否進入？在我裝上手槍子彈並扣上扳機的同時，我想他已知道我的決定了。

系年紀 32 年 12 日

與皇宮大門的守衛交戰後，使我對伊末洛手下的殺手感到頭痛萬分。他們的飛鏢眞是又狠又準又多；而且還帶有「土製手槍」，雖然其威力不能和我的布朗手槍相比，但被打到還是會去掉半條命的。雖然如此，我仍往前邁進。「闖皇宮禁地者死！」，如果我會被這入口標示牌上的內容嚇到的話，我就不會來了。

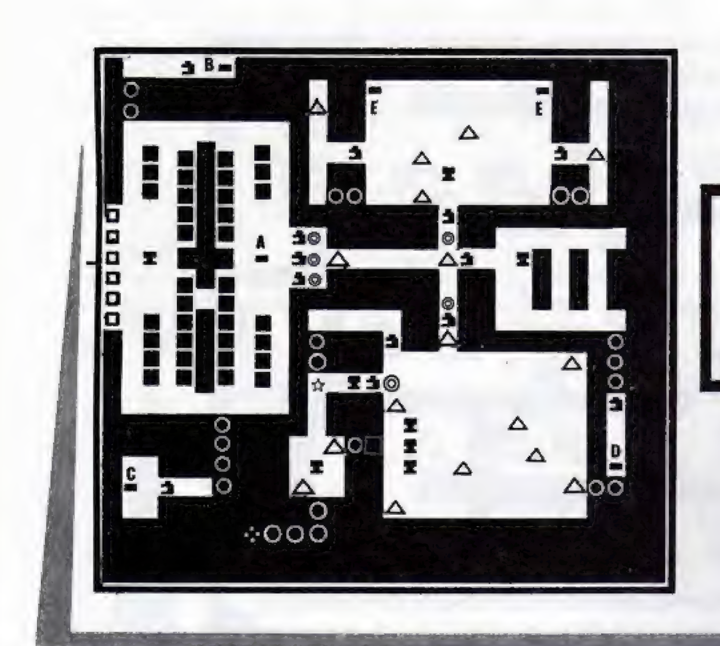
系年紀 32 年 13 日

死伊末洛！竟將大廳南方的大門給破壞了，害我在大廳四周花了不少時間找尋密門，但除了一個使我去掉半條命的陷阱外，却一無所獲。只好來回搜索，果然在入口的通道旁找到一條冗長的密道；並在通道盡頭左方找到一間房間。當我把門撞破後，只發現一台奇怪的機器，當我走近一看時，竟被傳送到東方的牢獄。

當我在牢獄中找尋出口時，意外碰見一個科技研究會會員的助手，他告訴我當年研究會會員Ginal被伊末洛關在第二大島北方的牢獄中。只可惜他因傷重以至話講到一半就死了，不過他已給我足夠的線索了。

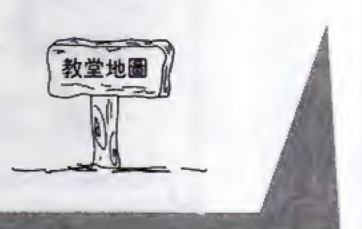
系年紀 32 年 14 日

好不容易繞了一圈，才從牢獄走回原來的密道。這次直接往下走，通過放滿武器的閱兵場後，來到了西南方的訓練場。在訓練場左上方的房間內找到了一個按鈕，按下去後並沒有什麼反應，只好離開。通過東方的密門後，又在上方的房間內找到一個訊息；依照訊息指示，在東方的三條通道中選擇了



教堂訊息

A ：閒雜人等，禁止進入！
B ：別走教宗之家正門，從講台後進入。
C ：教宗之家的南方有密道，保重。
D ：門之密碼爲63，祝好運！
E ：公共場所，請勿吸煙。



沒有指標的通道進入，終於在通道的盡頭找到了一部電梯，來到了皇宮上層的皇族居所。

～～系年紀 32 年～～～15 日

這裏眞不愧爲皇族的居住地，不僅有圖書館，還有一座大花園，更有許多放滿財寶的寶箱，不知是伊末洛從那弄來的。在西北方我找到一間無法進入的房間，當我從隔壁房間的密門繞入時，竟發現這裏是領導者的書房，從牆上的蜘蛛絲看來，此處已荒廢許久了。

在金色的地氈上，我找到一把泛著紫色光芒的雷射槍及領導者的遺書，唉！一代偉人竟就此化爲一堆灰燼，眞是令人惋惜！他曾是一個相當優秀的領導者。想到這裏，不禁紅了眼框。拾起雷射槍，我激動的將槍指著天空，「看著吧！MX - 151 及伊末洛，我會替普奇哥報這血海深仇的」。

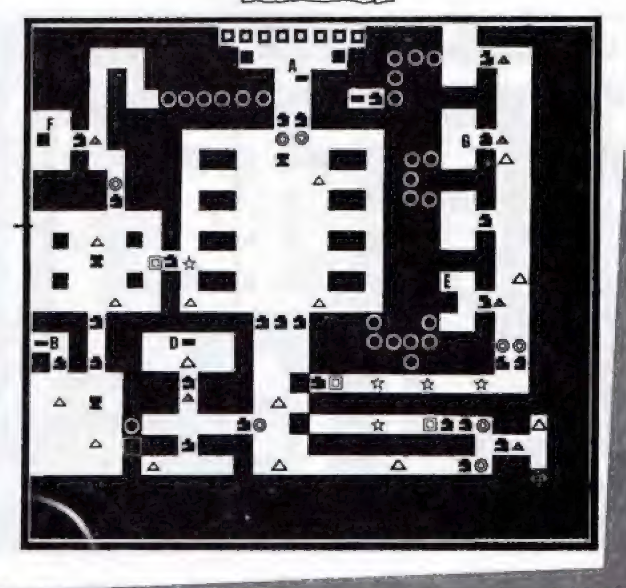
～～系年紀 32 年～～～16 日

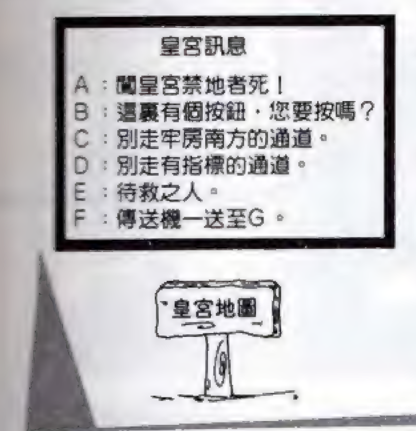
穿過數個密門後，來到了有四個門的通道，其中兩個門內各有一架傳送機。憑著直覺引導，我選擇了下方的傳送機，立刻被傳送到西南方，經過一條長走道後，我終於來到大殿，並在大殿的王位上會晤了一代梟雄——伊末洛。

～～系年紀 32 年～～～17 日

和伊末洛的決鬥並沒有我想像的激烈，其實嚴格說起來，伊末洛也只不過是一個老頭子罷了！根本挨不起我的子彈，一顆就讓他回「老家」了。當我正要蹲下搜查伊末洛的屍體時，王座後的牆壁忽然緩緩開啓，一個人從牆後走出。我永遠也忘不了初見她的那一刻，在那秀麗絕倫而又蒼白的臉上，一個世上最甜美的笑容正綻放著。

她靜靜的來到我身前訴說一切——當年伊末洛攻入皇宮後，普奇哥便命令數名忠心的戰士從皇宮的密道逃出，戰士們原以爲普奇哥也會出來，沒想到





戰士們出密道後，普奇哥爲了避免伊末洛發現密道追殺戰士，竟將密道炸毀，並將其女莉亞送到皇宮頂層的閣樓密室，囑咐她幫助戰士復國。隨後其即手握歐尼斯所送的雷射槍和部下力抗强敵。

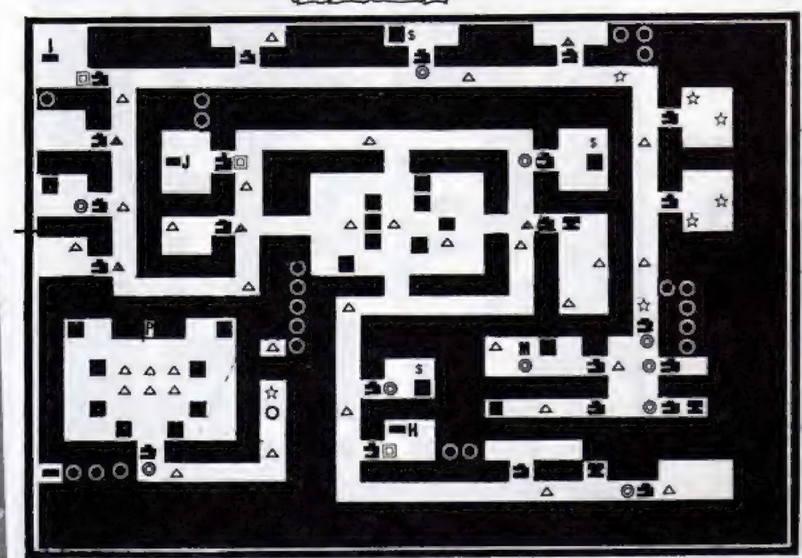
當年科技研究會主席歐尼斯花了二年時間才造出這把威力强大、不會被中央系統鎖定的雷射槍，並造出一個强力的護盾分送給普奇哥及其夫人。這把＋6的雷射槍在此時竟成皇宮中唯一不被鎖住的武器。普奇哥抵抗到最後，終於因能源耗盡而被生擒。伊末洛捉到普奇哥後，將他軟禁在書房，並將雷射槍給他，要脅他寫信招降游擊隊，否則就用該槍自盡，普奇哥選擇了後者。

普奇哥死後，莉亞利用皇宮中的密道，得到了不少伊末洛的圍剿計劃，並將情報用飛鳥傳至游擊基地，使得各地的游擊隊得到不少寶貴資料。當伯勒用飛鳥告訴莉亞將有戰士進入皇宮時，她便在皇宮各處留下訊息，幫助戰士躲過陷阱。

莉亞告訴我雖然伊末洛死了，但他一手造成的惡魔卻還肆虐著，爲了國家人民，她求我一定要摧毀MX－151， 我當然馬上答應。她立刻回到密室內拿了一個護盾給我，是當年她母親轉送給她的。她提醒我，我已是六級戰士，可到研究所找歐尼斯，他會幫我的。當我向她告別時，莉亞緊緊的握住我的手，雖然她說她沒有什麼可報答我，但我知道；她的凝視和微笑已是最好的回報了。

～～系年紀32年～～～～18日

離開皇宮後，隊友們紛紛提議去研究所，但我想起日前在游擊基地得到的訊息，由於我已是六級戰士，所以我想到基地去，邀請司令官伯勒加入隊伍，他可是衞系星上唯一的五級戰士，有他加入隊伍可說是如虎添翼，況且在第二大島上還有一個人等著救援呢！



系年紀 32 年　20 日

好險啊！隊伍差點被困在第六大島。當我們想從第六大島返回第五大島時，突然想起第六大島根本沒有城鎮；換句話說，根本沒有人會提供有關傳送站的訊息給我們，而皇宮內也沒有相關訊息。本來大家還抱著找找看、找到再說的心理，沒想到當大伙兒在皇宮西方的山脈中找到傳送機後，又發現一個大問題——沒有啓動碼。

系年紀 32 年　21 日

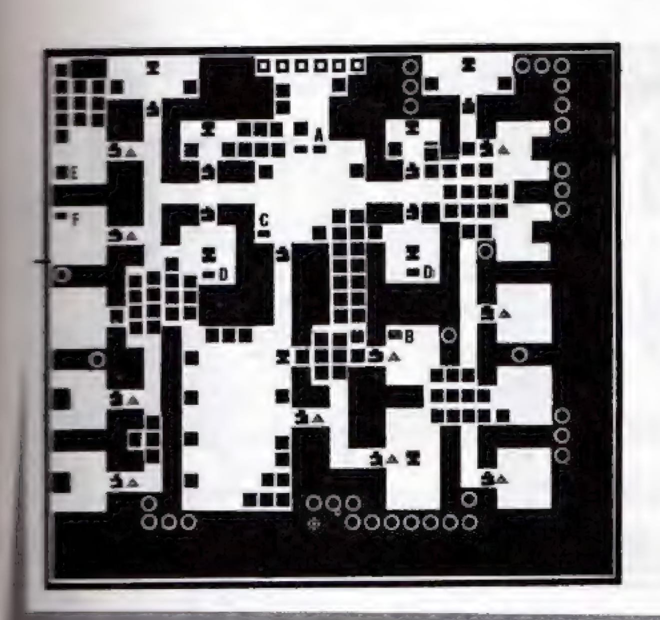
有時候一個良好的習慣常可使人受用無窮，例如像我一樣有寫冒險日記的習慣。今日當大伙正爲啓動碼苦思之時，我突然想起以前在第五大島的城鎮時，曾遇到一個奇怪的乞丐，他曾給我兩組數字，其中一組是城鎮密碼，另一組則用途不明，莫非……。我立刻把日記拿出，果然查到這一組數字。當我顫抖地將這組數字輸入後，在傳送機發出光芒的那一剎那，大伙便和歡呼聲一起被傳送到第五大島了。

系年紀 32 年　41 日

雖然我們已不是第一次來到游擊基地，但戰士們的熱情依然如故。司令官伯勒的一頓便飯，吃的我們開懷盡興，彷若把這數日來連夜趕路的辛勞也一起吞進去了。飯後，我向伯勒提出一起去毀滅MX-151的建議，他欣然答應了，當場將游擊隊的指揮權交給副司令官。穿起戎裝，他只說了一句話：「好像回到以前和普奇哥出戰的時候，眞讓人懷念。」沒有錯，以前爲衞系星和平而戰，如今爲人類存亡而戰！

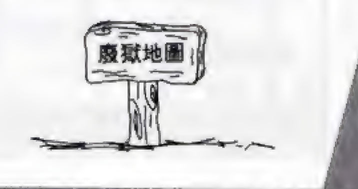
系年紀 32 年　55 日

「實在是很破舊」這是大伙兒在密林中找到這老獄房時一致的感覺。要不是在皇宮得到消息，誰會知道在第二大島會有這麼一間牢獄，一副快要倒塌



廢獄訊息

A：所有人員請儘速撤離！
B：這裏有個按鈕，您要按嗎？
C：因倒塌而使許多通風口可通行。
D：願天神與您同在／
E：有特殊人物被囚禁在密室中。
F：這裏曾囚禁過四名指揮官。



的樣子，爲了安全起見，我將隊伍留在野外，獨自進入查看究竟。

～～系年紀32年～～～～56日

走沒幾步我便發現這實在是不能來的地方，到處充滿倒塌的石壁，輕輕一碰就會引起坍崩，且仍不斷的在倒塌中，眞是危險！不過，從在獄中找到的幾個訊息看來，這牢獄還眞大有學問，不只關有四名揮指官，還關著特殊人物，我想，特殊人物可能就是Ginal 吧！

～～系年紀32年～～～～57日

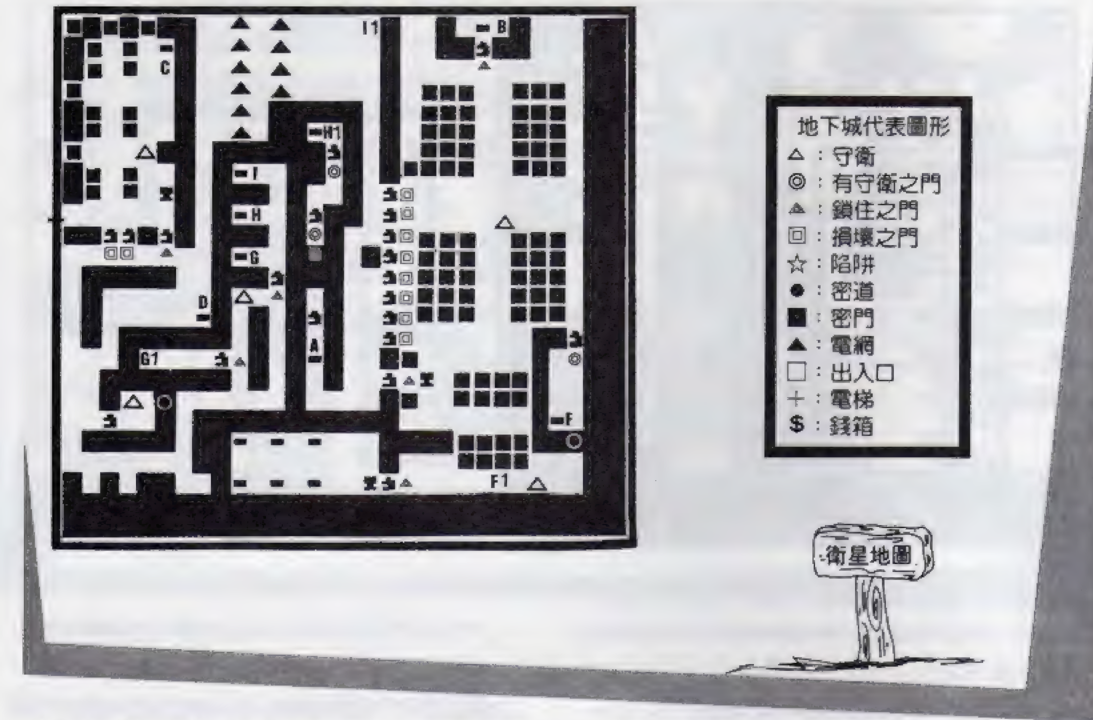
在牢獄中找了半天，總算在牢獄兩旁的牢房找到四名指揮官，他們都曾是游擊隊的領導級人物，也曾是四級戰士，只可惜其中二位已作古了，其他二位都願意加入我的隊伍，成爲打擊MX－151 隊伍中的生力軍。

～～系年紀32年～～～～58日

要不是我好奇的試了一下，還眞找不出獄長室中的雙向密道。通過漫長的密道後，我終於在一間小房間內找到了憔悴的Ginal。她對我的來到似乎很驚奇，在聽了她的一番話後，我收下她送我的小型傳送機，雖然不知是否眞的能在衛星爆炸時，把我傳送回皇宮，但好歹也是一個希望。

當我要扶她一起逃出時，她卻說出一件可怕的事實——在我進入此房間時，已踏中伊末洛所裝置的自爆裝置，牢獄再過二分鐘就會爆炸，如我不逃出將難逃一死。雖然她叫我不用管她，但我怎能見死不救呢？但經過良心的煎熬後，我不得不以大局爲重，忍淚逃出了牢獄，回頭望著倒塌的廢獄，我忽然想到她所說的話……「要不是爲了等你這種勇士，我早去見普奇哥了。」「替我照顧莉亞，她是個好孩子。」啊！原來她是莉亞的媽媽，我不禁恍然大悟，領導者的妻子竟也是研究會會員，難怪她會

衛星第一層



被伊末洛關在這裏。唉！他們夫妻爲什麼會落得這般命運，難到這是天意嗎？

～系年紀 32 年～ 78 日

這幾日隊伍可說是日夜兼程、馬不停蹄，因為隊伍目前只有一個目標———防衛衛星。

～系年紀 32 年～102 日

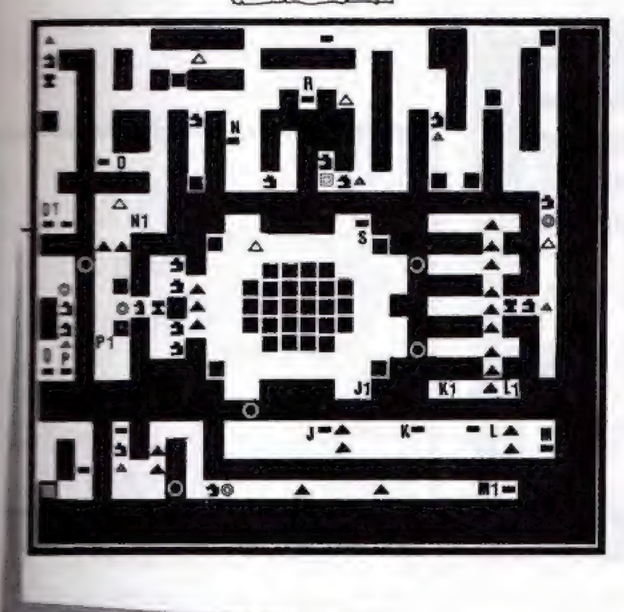
來到第五大島的研究所，歐尼斯已在等著我們。他很明白的告訴我們此行的危險，且不論成敗都註定是一去不返，事實上大家都早已將生死置令於度外。歐尼斯很激動的流下眼淚，他告訴我一串數字，說是在最後時刻將會用到。當大伙都準備好站在傳送機上時，歐尼斯再訊問我們一次是否決定前往？大伙均回以微笑。在一陣光芒籠罩我們後，我們知道這將是人類存亡的最後決戰了。

～系年紀 32 年～ 104 日

隊伍一到達衛系星就看到禁止人類進入的警告。讓人感到驚奇，這麼大的一幢空中衛星全部都是電腦控制，連半個人影都沒有，機器人製造生產、軍力分派、鎖定系統全部都由MX - 151 管理，難怪它幾乎將衛系星翻過來，造成人類史上最大的浩劫。

～系年紀 32 年～ 105 日

衛系星第一層好像是機器人生產中心。在東方有一個大機器人生產工廠，生產好了後立刻經由大型傳送室送到地面參戰；在西北方還有一個大機器人倉庫。整體看來第一層似乎是MX - 151 征服人類



衛星訊息

A：本衛星爲電腦控制，禁止人類進入！
B：別碰大型傳送室裏的傳送機！
C：選擇三架中間的那架傳送機。
D：利用通風口可節省行程。
F：傳送至F₁。
G：傳送至G₁。
H：傳送至H₁。
I：傳送至I₁。
J：傳送至J₁。
K：傳送至K₁。
L：傳送至L₁。
M：傳送至M₁。

的武力根據地，讓人恨不得裝個大炸彈把這一切炸掉。

～～系年紀 32 年～～～～106 日

在北方隊伍首次受到電網的招待，把大家電的七葷八素的，眞是受不了！在中央隊伍找到了三架傳送機，依得來的訊息指示，我們選擇了中間的那一架，隊伍立刻被傳送到一條通道，與守衛的機器人交戰勝利後，我們在盡頭找到了向上的電梯並來到了第二層。

～～系年紀 32 年～～～～107 日

在第二層有不少傳送機把隊伍傳的昏頭轉向。在西北方隊伍還誤碰一個處理垃圾的傳送機而被丟到廢物處理室，差點被當成垃圾丟出衛星，好險啊！從平流層被丟回地面可不是好玩的。從中央的核子動力室和東方的動力配給室來推斷，第二層可說是整個衛星的動力來源。

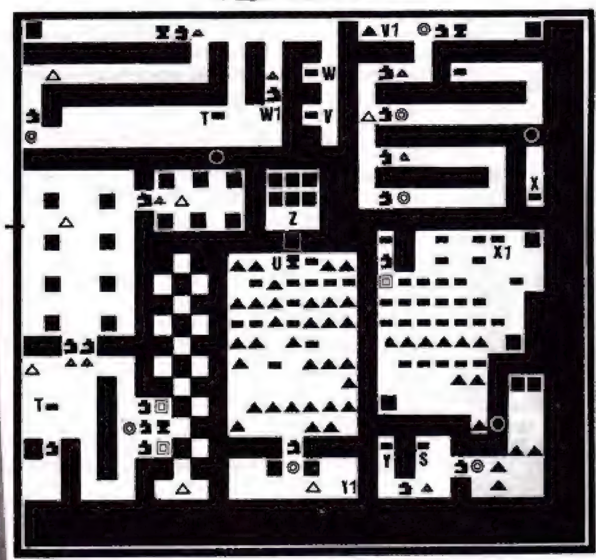
～～系年紀 32 年～～～～108 日

隊伍目前只能用心驚膽跳來形容，在三百萬瓦的核子爐旁，誰還能談笑自如呢？在進入核子爐南方的密門後，隊伍來到了一條又寬又長的通道，沿路電網熱烈的款待大伙，眞是讓人恨得牙癢癢的。通過數個彎道和傳送門後，終於在轉角處找到了向上的電梯。

～～系年紀 32 年～～～～109 日

來到了第三層，大伙的熱血都沸騰起來了。剛踏出電梯幾步就聽到MX－151 的聲音，哼！看著吧





N：傳送至N_1。
O：傳送至O_1。
P：傳送至P_1。
Q：進門時走一IJJIIIIKIIIIK 。
R：別碰核子動力室內的核子爐。
S：傳送機在道路的盡頭。
T：嘿／嘿／戰士，歡迎你光臨MX-151。
U：此處爲中央控制室。
V：傳送至V_1。
W：傳送至W_1。
X：傳送至X_1。
Y：傳送至Y_1。
Z：MX-151。

，我會把你揪出來的。實在很納悶，在能源供應室旁竟有一座小花園，一看就覺得有問題，果然在花園上方找到一個密門。接下去的路有點複雜，隊伍繞了半天才在東方找到密門，來到一間佈滿傳送機的大房間，隊伍在此被搞的昏頭轉向，還被電網電了好幾下，眞是受不了！費了九牛二虎之力才繞出這間房間，隊伍又在牆角上看到一段奇怪的訊息：「在黑暗時，別放棄希望與眞理。」雖然不懂其意，但我仍牢記在心。

～～系年紀 32 年～～～110 日

當大伙進入控制廳時不禁嚇了一跳，整個控制室佈滿了電網與傳送機，眞不知該如何舉步，只好照上次所得的訊息來走，雖然被電網電了好幾下，但總算走過去了。

來到中央控制室，輸入歐尼斯給我的數字後，打開了控制室大門，MX－151 赫然出現在我眼前，閃爍的指示燈讓人感到詭異，當我舉起普奇哥的雷射槍時，MX－151竟開口要求我和它合作，或許擁有無盡的權力是比死亡來得好。

但衛系星所有人民的吶喊與莉亞的呼喚卻在我心中響起，況且是多少人流下他們的鮮血，才使我今日能站在這裏，雖然當MX－151毀滅時，衛星將自爆，而我將和他們一起化爲灰燼。但我明白這將是我最後的使命，不管 Ginal 的傳送機能否讓我生還，我都必須扣下扳機。別了！伯勒、教宗、莉亞，放心，我不會讓你們失望的！



八年一輪迴，男孩變成屋中奴
十八定生死，天上人間兩茫茫



這次，你就是這名無辜的男孩，
你要如何逃離邪惡巫師的魔掌？

國王密使Ⅲ

一、故事

很久很久以前，在Liewdor 國境內的一座高山上，居住著一位名叫馬那南的壞巫師。這位法力雖然強大但心術不正的巫師，為了要找人幫他清理房子並負責每日的雜務，他從一處遙遠的地方抓了一位年僅十歲的男孩供他奴役，稍不如意就以法術處罰他。

不幸的男孩在馬那南的壓迫之下戰戰兢兢地求生，數年之後這個小男孩變得十分大膽，而且喜歡四處探險。馬那南時常發現他徘徊在不該去的地方，甚至膽敢獨自離開馬那南所居住的高山，到附近的地區探險。馬那南嚴厲的處罰根本無法迫使他放棄四處冒險的興趣。終於，在那男孩年滿十八歲時出事了！

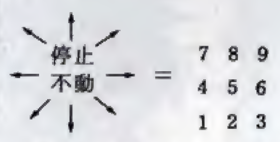
那日，當馬那南回到家中，卻驚見他正在翻弄他的魔法藥劑，盛怒之下的巫師立刻把這個不幸的男孩變成了一堆毫無生氣的死灰。接著，馬那南又出外綁架了另一個小孩。

這一次，馬那南十分小心的注意這個小孩子，不讓他有任何單獨行動的機會，也不讓他接觸任何可當作魔法藥劑的物品。在這種情況下，馬那南並沒有讓這孩子惹出太大的麻煩，但在他十八歲時，馬那南仍舊殺了這個孩子。

馬那南的歲月就這樣年復一年，每隔八年他就去抓一個無辜的幼童，並在他十八歲時予以殺害。如果這個僕役的好奇心太強，這個固定的間隔可能會短一點。

故事就這樣不斷的繼續下去……

二、基本操作方法



F1 ：顯示遊戲的控制鍵及各按鍵的功能。

F2 ：聲音開關。

F3 ：重複上一次輸入的指令。

F5 ：貯存遊戲進度（需要一片已格式化過的空片）。

F7 ：取回以前貯存的遊戲進度。

F9 ：重新開始。

CTRL － C ：取消剛才打入的文字指令。

CTRL － J ：重新設定搖桿的中心位置。

CTRL － R ：把螢幕切換成 RGB 畫面或切回合成視訊畫面。

ALT － Z ：中止遊戲。

TAB ：查看身上所攜帶的物品。

ESC ：遊戲的暫停開關。

CTRL — ALT —←或→：移動畫面（向左或向右）。

三、概述

首先，我必須聲明這份解答並不完整，其中一定會有遺漏之處，所以你無法只憑這些敍述就把遊戲玩得十分透徹。若你有這份心意，那就只有請你自己再下一番功夫了。

爲什麼解答不完整呢？很簡單，因爲我手上沒有Sierra 公司出版的暗示集，美國方面的採購路線一直買不到。現在我只有把自己玩過的經歷寫下來，希望對各位有所幫助。

四、解答

你，Gwydion ，是一個自幼就被馬那南綁來的小孩，現在是他的奴隸。你必須找出消滅這個邪惡巫師的方法，並找到你的眞正雙親，才算完成遊戲的目的。

①開始進入遊戲時，馬那南常常會吩咐你做下列四項雜務的其中一項，你必須儘快完成，否則會受到巫師的處罰，白白浪費了許多時間。

a．餵雞：在屋子外面有一個雞欄，裡面養了兩隻雞。在欄子的後方有一袋飼料，只要走到飼料旁邊，打入〝Feed Chicken〞指令即可。

b．清理廚房：在廚房內西北角有隻掃把，走到掃把旁邊，打入〝Get Broom〞指令。

c．清夜壺：在馬那南的臥室床邊，擺了一個灰色的夜壺，只要用〝Get Pot〞指令，即可完成這項工作。

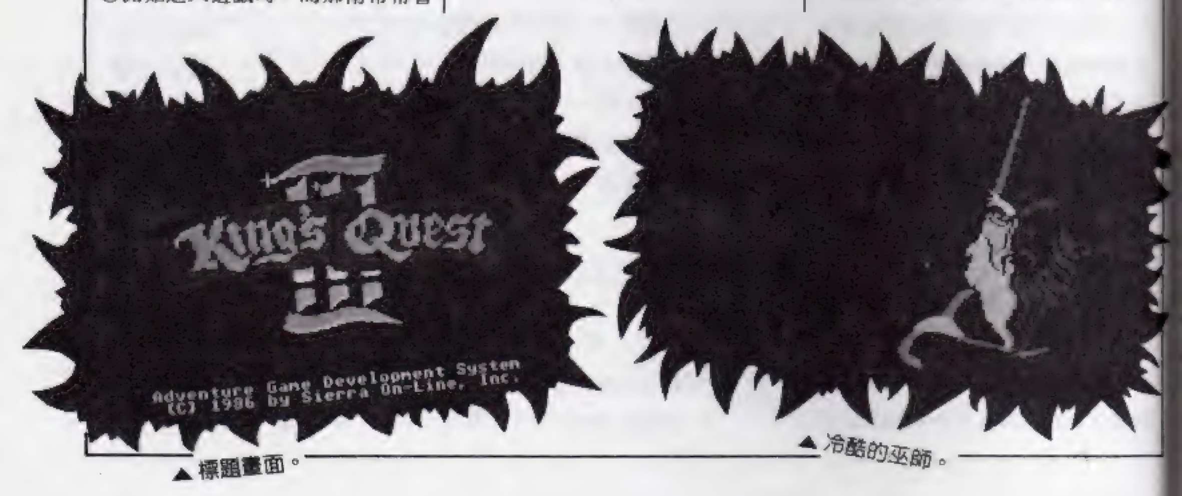
d．清理桌子：在巫師書房內西南方的櫃子上有一隻雞毛撣子，只要用〝Get Duster〞指令就行了。

②走到廚房，拿起右邊木桌上的麵包（Get Bread）、羊肉（Get Mutton)、水果（Get Fruit），然後到火爐左邊的架子旁拿取湯匙（Get Spoon）及短刀（Get Knife），再到左邊牆上的架子上拿一個碗（Get Bowl）。

③到處晃一晃，約五分鐘後，巫師會告訴你他要出一趟遠門。

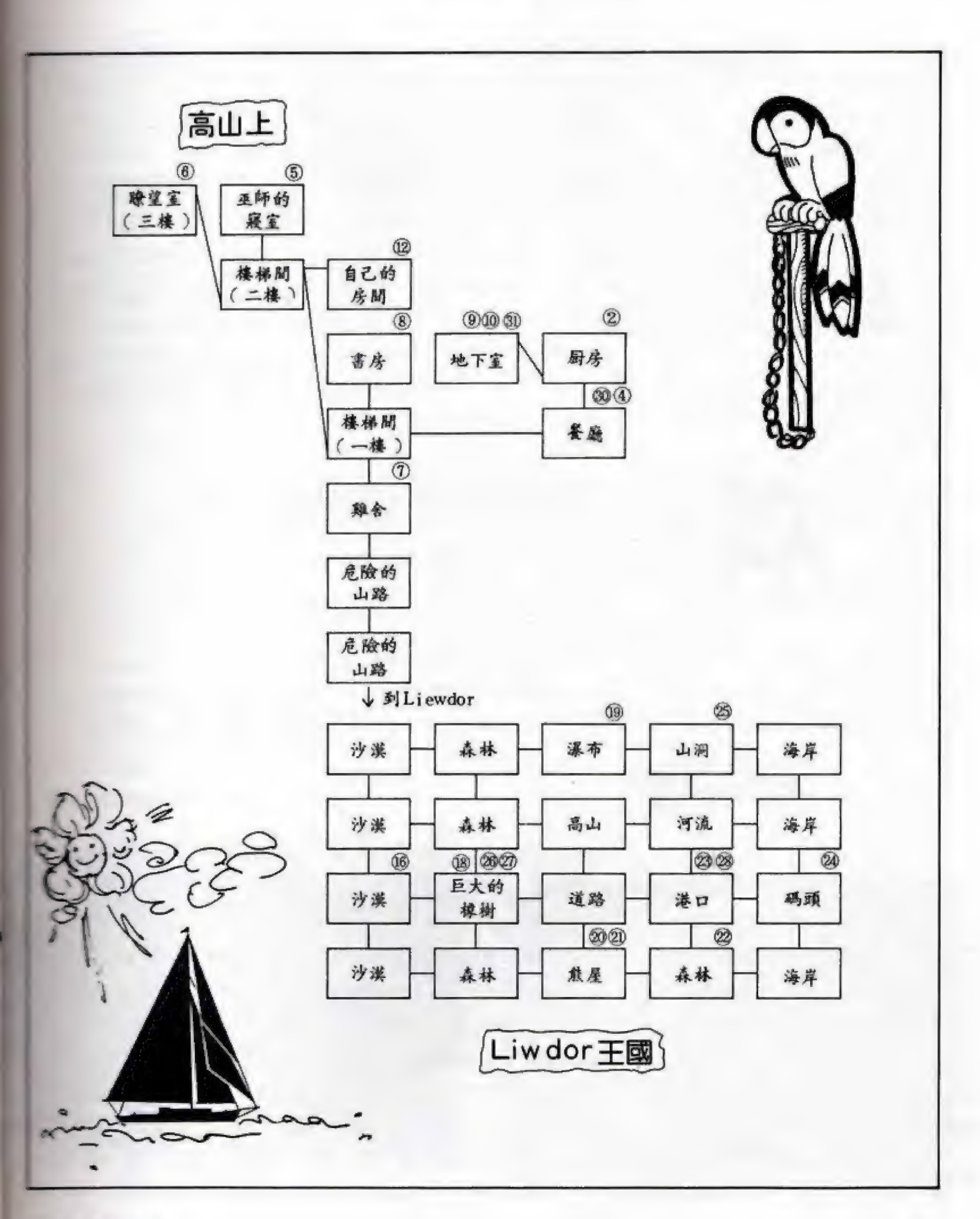
④到餐廳的大桌子旁，拿取錫杯（Get Tin Cup），然後上二樓，前往巫師的寢室。

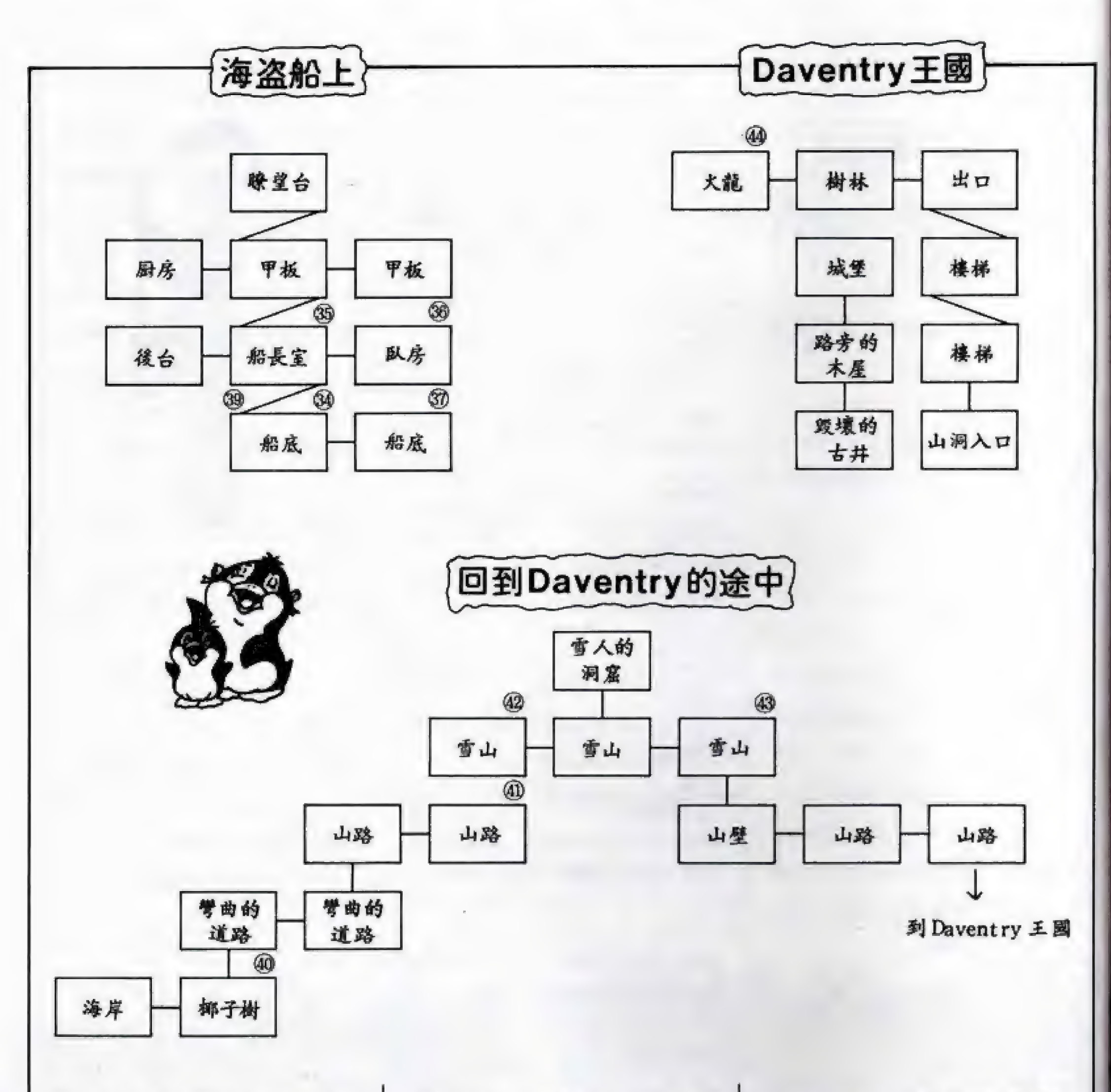
⑤到梳妝台旁，用〝Open Drawer〞指令打開抽屜，就可以拿到一面鏡子。然後到右方的大衣



▲標題畫面。

▲冷酷的巫師。


高山上
⑥ 瞭望室（三樓）
⑤ 巫師的寢室
樓梯間（二樓）
⑫ 自己的房間
⑧ 書房
⑨⑩㉛ 地下室
② 廚房
㉚④ 餐廳
樓梯間（一樓）
⑦ 雞舍
危險的山路
危險的山路
↓ 到Liewdor
沙漠
森林
⑲ 瀑布
㉕ 山洞
海岸
沙漠
森林
高山
河流
海岸
⑯ 沙漠
⑱㉖㉗ 巨大的橡樹
道路
㉓㉘ 港口
㉔ 碼頭
沙漠
森林
⑳㉑ 熊屋
㉒ 森林
海岸
Liwdor王國



櫥旁，打開衣櫥（Open Closet），搜索一下巫師的衣櫥（Search Closet），你可以找到一卷古卷軸。關上衣櫥後（Close Closet），看看衣櫥上方（Look Above Closet），你可以找到一個支黃銅鑰匙，再到右方中央的櫃子旁，打開抽屜（Open Drawer），你可以拿到一瓶玫瑰香水。

⑥上到三樓，你會看到地板上有一隻死蒼蠅，拿起它（Get Fly）。

⑦走到房子外面的雞欄旁邊，用〃Open Gate〃指令進入欄內，抓住一隻雞（Get Chicken），拔取一根羽毛（Get Feather），再回到房屋內。

⑧走到書房左下角的小櫃，用鑰匙打開它（Open Cabinet），裡面放著施法所需的魔杖。現在走

到右上角，推開書本（Move Book），你會看到一根拉桿，拉動拉桿（Pull Lever），地上的暗門才會開啟，下去吧！

⑨到地下室後，拿取架子上的魔法藥品，每一種都可取得一罐（例如Saffron、Fish bone Powder），然後把遊戲進度存下來。

⑩走到下方的實驗桌，依照下列指令配置魔法藥水：

a. Open page IV

b. Put a pinch of saffron in essence

c. Oh winged spirits, set me free of earthly bindings, just like thee in this essence, behold the might to grant the precious gift of flight

d. Wave magic wand

⑪由於巫師會在卅分後返家，若你的時間還有數十分鐘，不妨下山去走走。若時間不夠，就直接跳到下一個步驟吧！

⑫在馬那南返家之前，你必須先放回魔杖，再回到自己的房間內，站在床前打入"Put All"指令，畫面上的主角會把身上的物品全部藏在床下。待巫師睡著或再度離去後才能用"Get All"指令取回。

⑬當巫師離開或是睡著的時候，帶著所有物品下山。

⑭在Liewdor大陸上有好幾件事待辦，走來走去不但浪費時間，而且會碰到一些不必要的麻煩。幸虧你在巫師衣櫥中取到的卷軸是張魔法地圖，可以顯示出你曾經走過的區域，而且可以把你傳送到你到過的任何地方。使用方法很簡單，只要打入"Look Map"，再用方向鍵移動指標，把指標放在欲傳送的地區上，再按下 F6 鍵就行了。若你改變主意，不想傳送至其他區域時，可按下 F8 鍵收起地圖。

⑮在荒野中偶爾會有一隻老鷹飛過天空，當它落下羽毛時趕快用"Get Feather"指令拿取。

⑯首先走入沙漠，使畫面中的人物面孔朝向右方（按兩下→鍵），然後打入"Use Mirror"字樣，別按下 RETURN 鍵。過一會兒，梅杜莎會從右方出現，當她走到你身後時按下 RETURN 鍵，梅杜莎就會化成石像。現在拿取左上方的仙人掌（Get Cactus）。

⑰拿起地上的蛇皮（Get Skin）。

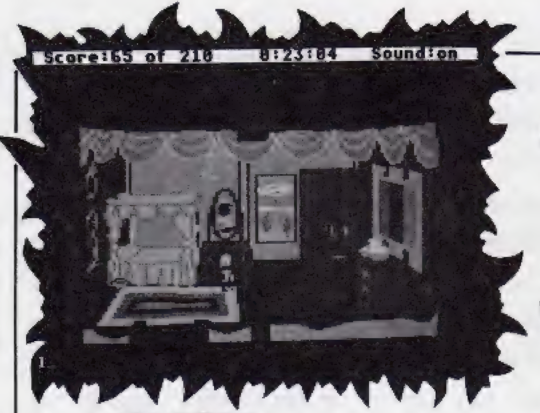
⑱在一株巨大的橡樹下，你可以找到幾枚乾燥的橡實（Get Acorns），這棵大樹有點古怪，待會兒再回來看看。

⑲在這條河流的河底佈滿了施法所



▲書房內的機關。

▲隱藏的地下室。



▲巫師的華麗寢室。



▲清澈的泉水，以及二隻互相交談的小鳥。

需的泥巴，用" Get Mud "的指令拿取。

⑳在這幢屋子內住了三隻熊，你必須趁熊不在家的時候偷跑進去。在二樓的抽屜內你可以找到一枚頂針(Open Drawer, Get Thimble, Close Drawer)，在一樓的餐桌上有時候可拿到一碗麥片粥(Get Porridge)。

㉑在外面的花園內，你可以用頂針來收集露水(Get Dew)。

㉒在其中一棵樹上，你可以找到寄生這味藥材(Get Mistletoe)。

㉓進入標有Traven 的門(Open Door)，若你看到兩個森林中的強盜正在飲酒，就跳到第㉖步驟。

㉔到海中取一杯海水(Get Water)。

㉕把老鷹的羽毛浸入香水內(Dip Eagle Feather in Essence)，老鷹會把蜘蛛扔到大海中。進入洞穴後可以解開你的身世之謎，並可得到一塊琥珀石。你是國王Graham 和王妃 Valance 所生的雙胞胎之一，目前你的學生妹妹正遭到巨大的危難——成爲一條邪龍的祭品，而你的最終目的就是回到原來的Daventry 王國，並救出你的妹妹。

㉖若你沒看到兩個强盜在酒店飲酒，現在只有碰碰運氣了。回到第⑱步驟中的橡樹下面，把手放入洞內(Put Hand In Hole)，你會看到一條繩梯從樹上落下。上梯子之後，打入" Look in House "指令。若你看到有人在屋內走動的訊息，回到地面再上來，直到你看到有人坐在椅子上睡覺的訊息，才能進入樹屋(小心點，脚要站對地方！)。

㉗在樹屋角落有一個貯存箱，桌上有一袋金錢。如果你在進入此地之前曾被强盜洗劫一空，那麼你所有的東西都會在這裡面(Open Bin, Get All)。拿起桌上的錢袋(Get Purse)，去買東西。

㉘進入左方的商店(Open Door)，購買鹽(Buy Salt)、魚油(Buy Fish Oil)、空袋(Buy Pouch)及豬油(Buy Lard)。接著去拍拍趴在地上的狗(Pat Dog)，你會得到一些狗毛。

㉙回到山上的房子內，找那隻巫師的寵物——黑貓。一看到它，立刻走過去用" Get Cat "指令抓它，一旦抓到後，拔它的毛(Get Hair)。

㉚若還有五分鐘以上的時間巫師才會回來，則立刻下到實驗室內，照下列步驟配法術：

a. Open page XXV

b. Put mandrake root powder in bowl
c. Put the cat hair in bowl
d. Put two spoons of fish oil in bowl
e. Stir the mixture with a spoon
f. Put the dough on the table
g. Pat the dough into a cookie
h. Mandrake root and hair of cat mix oil of fish and give a pat a feline from the one who eats this appetizing magic treat
i. Wave magic wand

㉛完成這塊貓餅乾後，就是馬那南的末日了。把貓餅乾混合到麥片粥中（Put Cat Cookie in Porridge），然後把魔杖歸回原位，再將身上的物品全部藏入床下（Put All），拿出麥片粥，站在廚房等巫師回來。當馬那南大搖大擺的回來之後，給他盛上一碗美味的濃粥（Give Porridge to Wizard）……！馬那南成了一隻黑貓了！

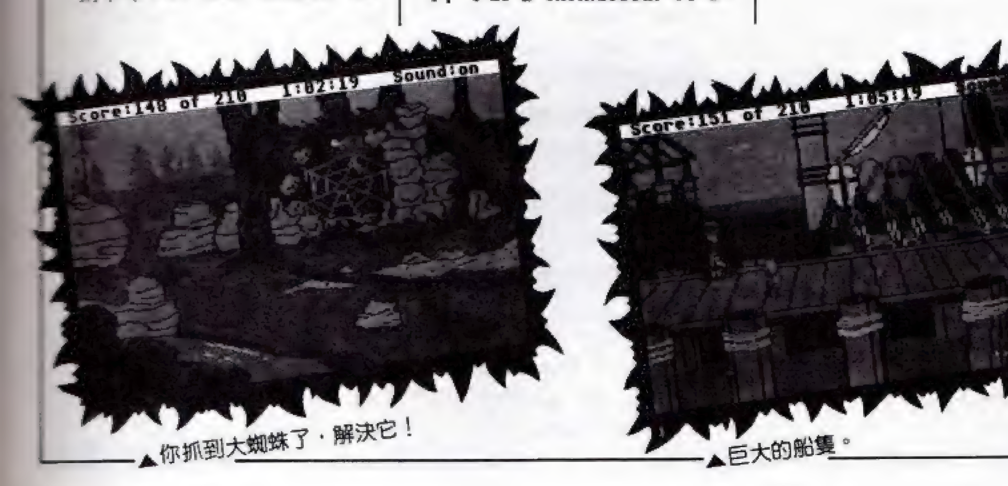
㉜把下列法術全部弄好。現在你該知道一旦打錯一個字的後果了吧！

Ⅰ. 能聽懂動物所使用的任何語言：

a. Open page II
b. Put the small feather in bowl
c. Put the fur in the bowl
d. Put the kptile skin in the bowl
e. Add a spoonful of powdered fish bone
f. Put a thimbleful of dew in the bowl
g. Mix with hands
h. Separate mixture into two pieces
i. Put dough pieces into your ears
j. Feather of fowl and bone of fish molded together in this dish give me wisdom to understand creature of air, sea and land
k. Wave magic wand

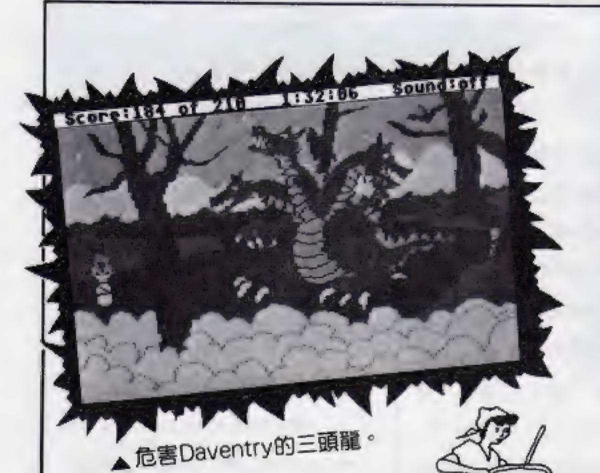
Ⅱ. 傳送法術

a. Open page VII
b. Grind a spoon of salt in a mortar
c. Grind the mistletoe in the mortar
d. Rub the stone in the mixture
e. Kiss the stone

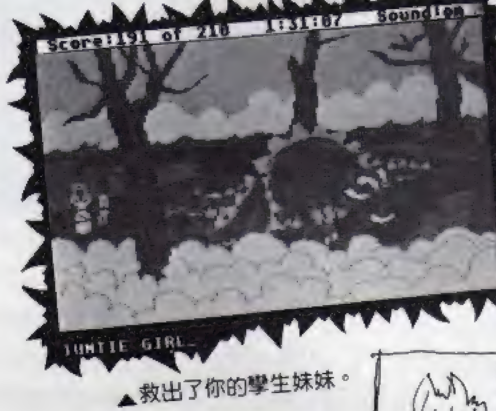


▲你抓到大蜘蛛了，解決它！

▲巨大的船隻。



▲危害Daventry的三頭龍。



▲救出了你的學生妹妹。

f. With this kiss, I thee impart power most dear to my heart take me now from this place hither, to another place far thither.
g. Wave the magic wand

Ⅲ. 催眠術：

a. Open page XIV
b. Grind the acorns in a mortar
c. Put the acorn powder in bowl
d. Put the nightshade juice in the bowl
e. Stir the mixture with a spoon
f. Light a charcoal brazier
g. Heat the mixture on the brazier
h. Sprade the mixture on a table
i. Acorm powder ground so fine nightshade juice like better wine silently in darkness you creep to bring a soporific sleep
j. Wave magic wand

Ⅳ. 暴風術

a. Open page LXXXIV
b. Put a cup of ocean water in bowl
c. Dight a charcoal brazier
d. Heat the bowl on the brazier
e. Put a spoon of mud in the bowl
f. Add a pinch of toadstool powder
g. Blow into the hot brew
h. Elements from the earth and sea combine to set the heavens free when I stir this magic brew great god thor, I call on you
i. Wave the magic wand
j. Pour the storm brew into the jar

Ⅴ. 隱身術：

a. Open page CLXIX
b. Cut the cactus with a knife
c. Squeeze the cactus juice on spoon
e. Put the lard in the bowl
f. Add two drops of toad spittle
g. Cactus plant and horny toad I now start down a dangerous road combine with fire and mist to make me disappear without a trace
h. Wave magic wand

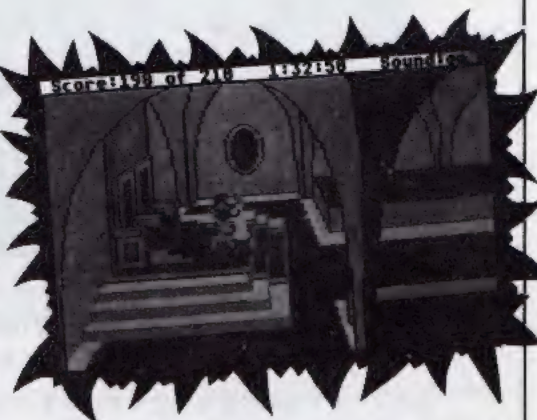
i. Put ointment in the empty lard jar

㉝現在到港口去吧！你不難發現此處停泊了一艘海盜船，海盜船長正在旅店內飲酒。進入旅店，把身上的金幣送給船長（ Give Gold ），船長就會讓你上船。但是他會立刻把你身上的物品取走，並把你鎖在船底。

㉞到船艙右邊拿一個墊脚的小盒子（ Get Box），然後走到樓梯下方的大箱子左方，放下盒子（ Put Box），跳到盒子上（Jump to Box ），再跳到大箱子上（ Jump to Box），跳到繩子上（ Jump ），上去吧！



▲興奮的老人走向王城報喜。


▲快樂的結局。

㉟樓梯左方是船長室，在床尾有一個箱子，裡面放的是你身上的所有裝備（ Open Chest, Get All ）。

㊱在小船旁邊有一柄鏟子，拿起它（ Get Shovel ）。

㊲回到船底。由於船底的那兩隻老鼠聽到了許多消息，不妨站著不動，聽聽看它們在說些什麼。

㊳查看地圖，你會發現魔法地圖上呈現的竟是此船的船線，慢慢等待吧！直到海盜船快接近目的地時再進行下一步驟。

㊴接近陸地時，把睡眠魔粉倒在地上（ Pour Sleep Powder on the Floor ）。

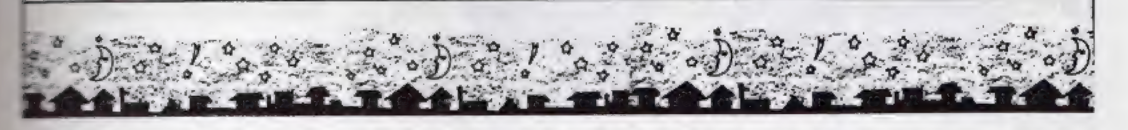
㊵在椰子樹東方五步左右之處，打入" Dig "指令，你可以找到財寶箱（船底的老鼠說的）。

㊶變成老鷹向上飛。

㊷一路向右飛。

㊸唸出" Eagle Begone, Myself Return！"

㊹使用暴風術，殺死這隻危害Daventry王國的三龍頭（ Stir Storm Brew with Finger, Brew of Storms, Churn it up !），然後到左邊去解開你妹妹的繩索 （ Untie Rope ），結伴回到皇宮中。





超級模擬飛行顯影室
——專訪Ned Lerner和Chuck Yeager

編按：「超級模擬飛行」（Advanced Flight Simulator）是EOA公司的第一個模擬飛行程式，它和其他模擬遊戲最大的不同在於它加入了空戰英雄葉格將軍數十年的飛行經驗。在遊戲中玩家可飛多種飛機、做多種特技，並且還有記錄器，可隨時觀看各種示範和自己的飛行，實在是模擬遊戲之佼佼者，值得你細細品味。

1947年10月14日，一位默默無名的空軍上尉——葉格（Charles E. Yeager）締造了飛行上的歷史——第一位駕駛第一架超音速的Bell X-1（空中早期預警機）。四十年後，退休的葉格將軍仍是衆人矚目之焦點，他那創紀錄的飛行事蹟，最近被改編至電影上，片名爲"The Right Stuff"。而葉格將軍的書"Yeager"依舊是近幾個月的暢銷書，他本人也頻頻出現於電視廣告上。

在私底下，這位飛行高手仍然撥空駕駛各種不同的飛機（包括私人飛機和軍機），即使至此歲數，他還是偶爾打破一些飛行記錄，不爲名也不爲利，取悅自己罷了！這就是我們所熟知和景仰的葉格將軍。

但鮮少有人知道他的近期計劃——「葉格將軍的超級模擬飛行」（Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator，簡稱爲AFS）。本文將介紹這個電腦遊戲的發展過程，以及葉格將軍的談話。

一、NED LERNER

爲了求得通盤了解，筆者訪問了AFS的設計人—— 廿八歲的Ned Lerner（以下簡稱L，筆者簡稱J）。

J：什麼因素引發你寫出「超級模擬飛行」？

L：在1985年的夏天，爲了找尋靈感我在街上胡亂地逛著，我很想讓軟體購買者對於3D或其他方面有耳目一新的感覺。想來想去，模擬似乎最能符合這種想法，尤其是模擬飛行，因爲它必須結合航空機械科學和驚險的飛行經驗。而我童年時的夢想之一就是操縱最新穎的飛機，遨遊於雲層之上。但即使我眞的是一位飛行員，我也無法駕駛所有的飛機，因爲大部份的機種都只用於軍事上。我能夠實現我的夢想嗎？如果我能在軟體上創作出逼眞的模擬飛行遊戲，而其特色就是各種我想飛的飛機都有，那不就如願以償了嗎？

J：你曾研究過其他的模擬飛行遊戲嗎？如果有，你認爲如何？

L：在我研究過市場上相關的飛行軟體後，得到兩個結論：

①所有的程式在內容上皆大同小異。

②無法長久吸引我的注意力。

而在許多方面我得不停地忍受駕駛員的教育程度——大概只有十幾歲而已。

「超級模擬飛行」提供了基礎飛行指導，一連串的飛行項目，如何使用開關，正確地評估飛機狀況等等。

總而言之，你可以學習安全飛行的程序以及如何從這一定點飛到另一定點。但千萬別以爲只能學些固定的飛行技術，我希望每位玩家都能儘快學會駕駛各式各樣的飛機，一旦能駕馭自如，就可表演一系列複雜的飛行特技。

我的最終目的是要使每一次飛行經驗都非常有趣，而不只是參考書的翻版而已！

J：本遊戲的飛行環境如何？

L：一般來說，傳統上的模擬飛行一開始會先設計一個氣體動力的模型，此模型是眞實世界的縮影，在那裏正如現實生活一樣，地心引力、揚力、推力、拉力等等都存在。一旦完成此模型，設計師開始歸納每一架飛機的特色，然後將每筆資料儲存於不同的資料檔中。

緊接著，Gabe Hoffman 製作氣體動力模型，他是這個工作的最佳人選，因爲他曾擔任過空軍中尉，也擁有氣體動力工程學的學位。

J：談談你所碰到的種種難題？

L：營利用的模擬飛行裝置大約要花費 $ 50,000 元，而有的造價更高達數百萬美金（NASA使用的是最先進的機器。最頂尖的模擬裝置有數千K的記憶體，而調色盤更是包含了 65,000 種之多，而我們的微電腦記憶體只是 64-256K、4-16 種顏色。經過一段時間的努力後，終於產生一系列精彩的畫面。

另外，做出眞確的效果和每架飛機的執行是另一項工作重心。建立資料檔是一回事，使他們無誤地運轉又是一回事；爲了從電腦那兒得到一些預定的回應，更動一些事實是必要的。有趣的一點是模擬飛行者和飛機設計者所面臨的許多問題都是相同的。

無論是在紙上作業或改造至軟體上，愈是高科技，高性能就愈難進行。因此，我們在模擬 SR-71（高空偵察機，又稱黑鳥 Blackbird）時，就遭遇很頭痛的問題。SR-71是目前世界上速度最快的機型，但我們卻無法讓它飛出應有的速度。

假如你對SR-71有興趣的話，再告訴你一些資料：SR-71是軍事用偵察機，自它出現後就取代了U-2偵察機，大約只有一百人駕駛過SR-71。

J：促使EOA公司和葉格將軍對本程式感興趣是否很難？

L：EOA 公司在很早很早以前就有意出品這個遊戲，藉此簡介一下公司的地理環：我們是在



舊金山機場跑道附近設計模擬飛行裝置，有意思吧！

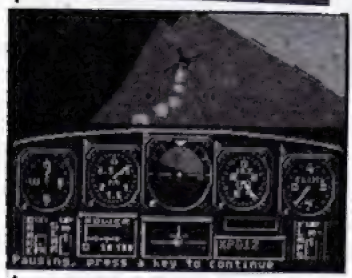
到了 1986 年夏天，基礎飛行程式已工作了將近一年，這個部份進行的很順利，也忠實地呈現多種不同飛機的特色。儘管每一個看到此程式的人都相當滿意，但我仍覺得缺少一點東西，可是又說不上來。

幾個星期後，Steward Bonn 帶來一個能解決上述問題的構想，他力陳應該找一位家喻戶曉的飛行員（如葉格將軍）共同來設計這個遊戲。

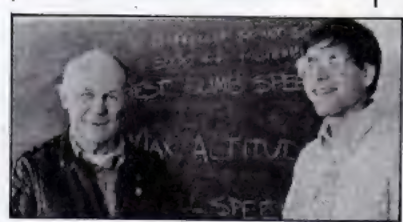
沒有人會考慮到這件事的可行性，因爲葉格將軍是一位如英雄般的傳奇人物，他幾乎飛過任何一架我們叫得出名字的飛機。如果有他加入，不但可增加畫面之眞實感，也可加强模擬飛行之臨場感，那豈不有如如虎添翼嗎？但我根本就不敢相信葉格將軍會對此事感興趣。

因爲 Steward Bann 尙有其他構想要請教葉格將軍，因此便試著和這位響噹噹的飛行員進行連絡的工作。我想我們得先向他說明 EOA 公司的業務爲何？然後讓他明白此計劃並非投機事業，而他的參與將會使本程式凌駕於其他的飛行軟體。





▲多壯觀的景色，儘情地飛吧！



▲ 完美的拍檔：Ned Lerner和 Chuck Yeager。

J：大概描述一下和葉格將軍接觸後之早期設計工作，好嗎

L：1987 年三月在將軍的會計室舉行了第一次面對面的磋商。那天，五人工作小組冒著傾盆大雨趕往 Grass Valley，此行的目的是請葉格將軍仔細考慮此事，並聽聽他對本遊戲的看法。

當我們坐在辦公室內等候時，外頭的雨仍嘀嗒嘀嗒下著。過了一會，我們聽見門外那西維吉尼亞人慢條斯理的聲音，正如他在電視廣告中推銷火星塞的模樣一般，溫和又眞誠。瞬間我的腦海中浮現這一幕：他昂首走進，穿著講究，胸前戴滿令人懾服的各式勳章。

門倏地打開，葉格將軍就在那兒：牛仔皮靴、牛仔褲、馬球衫和運動夾克，整個人看起來相當潔淨，一臉古銅色的皮膚，看來必定蠻喜愛戶外活動。他走上前來和在場人士一一握手。

爲了化解這生疏的場面，我們輸入了「超級模擬飛行」最新的版本，在我操作了一會兒之後，交由葉格將軍接手。他說：「我從未玩過這些東西，那是因爲這些差勁的東西是如此的……（尙未找到好的形容詞）……不重要。」葉格將軍指著螢幕上的 P-51 Mustang（此機種是那時本遊戲中最現代化的飛機）說：「問題在於你們想讓這個遊戲做到多完善的程度？」「你們被自己的想法綁住才是問題。」「除了讓它再像 F-14 一樣的新穎外，這些飛機都相當地好，嗯！也可以將 X-31 設計進去。」他以一種很熱誠的口吻說：「這樣一來有人可能會說：你看！它

有言五馬赫吧。」

話匣一打開，大伙兒盡情地交換意見，討論完液態氧燃料以及可飛抵太空邊境之飛機後，這一天又要結束了，此時將軍夫人 Glennis 很客氣地邀請我們到他們家裏坐坐。我想應該聽聽葉格將軍的肺腑之言了，因爲我們已仔細討論過整個計劃了。

他說：「此遊戲相當逼眞，也有你們想表達的東西。」他的臉上綻露著微笑，「但就我個人意見而言，空中纏鬥應該也很有趣。」（我們現在正著手於「超級模擬飛行」系列作品之一：Chuck Yeager's Air Combat Trainer，但很抱歉，此時我無法詳述這個計劃。）

J：在此之前，葉格將軍曾從事過電腦工作嗎？

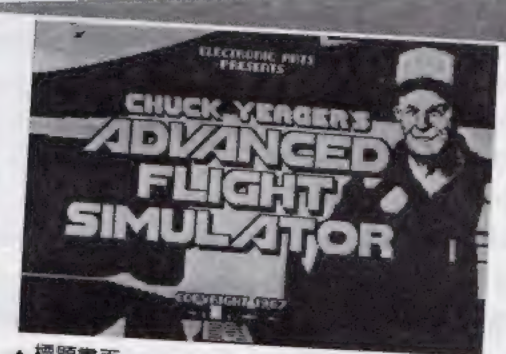
L：很難講。在所有現代化的軍機中皆有電腦控制系統，因此應該說葉格將軍有很豐富的電腦經驗。當他第一次看到 IBM 系統時，就說這使他想起 F-20 的駕駛艙。另一方面，他並沒有家用電腦，在AFS 出現之前，他的確沒有玩過任何電腦遊戲。

J：和傳奇人物工作的感覺如何？

L：在討論過程中有些會發生一些有趣的事。例如在討論到搖桿以及它和電腦的關連時，每一次我們提及 Joystick，葉格將軍總會笑出聲音來。最後有人忍不住問他爲何如此有趣呢？他說自從第二次世界大戰結束後，他就再也沒聽過這個名詞了。起初我們都理所當然地認爲飛行員稱桿子爲搖桿，最近我才知道大部份的飛行員稱它爲操縱桿（Control Stick）。

之後，我們開始設計圖案，有人問葉格將軍當他飛越摩哈維沙漠時（在他早期當試飛員時），是否記得什麼鮮事？「我們從來就沒有時間看風景，除此之外，就連愛德華空軍基地也沒有空多看一眼。」

經過一段時間的密切接觸後，我終於明白爲何他是世界上頂尖的飛行員。葉格將軍似乎都能預料到我們正在計劃些什麼，並且任何事情只要說明一次



▲標題畫面。

他就能了解。而當我們有千百種不同飛機的問題時，他幾乎都能如數家珍般地一一解說，同時也經常提供漂亮的點子給我們，這對已挖空心思的我們來說，有如一股清泉。

他的積極態度也留給我極深的印象，處事相當認眞，把整個計劃當作是眞實的飛行一般，而不只是一個遊戲而已。和一位有才幹的人共事眞是愉快。

J：再談談「超級模擬飛行」如何？

L：大致來說，這個遊戲分爲四大部分：飛行指導（Flight Instruction）、測試飛行（Test Flight）、編隊飛行（Formation Flying）、飛行比賽（Airplane Racing）。

1.飛行指導：如果你已經是位

飛行員，那麼就無需進入此項，這一部分是教導一般玩家基本的飛行技術。

2.測試飛行：一個良好的機會讓你測試自己嶄新的技術，包括安全地起飛和降落。一旦飛入空中你就必須獨立作業，可以只是四處翱翔，也可以加入風的因素增加飛行難度，或是駛向七個3D障礙課程。此部分尚有三架我們自己設計的實驗性飛機，每架飛機皆以工作小組之成員之名字命名（例如以我爲名的飛機爲Lerner Aeronautics XNL-16 Instigator）。我們很高興能設計這些不同凡響的飛機，而每一架神奇的飛機都經過飛行測試員的詳細研究，也都擔任著一個特殊的目的。因此每位玩家都能順利地扮演葉格將軍這樣的角色，你的飛機要怎樣它就能怎樣。在程式中，我最喜歡的機型是Grace Industries XPG-12 Samurai，它是以Paul Grace命名，飛起來就像做夢一樣。

3.編隊飛行：考驗一下你先前所學得的技術。飛行員必須再一次飛越障礙，但此次不同的是你必須跟著前導飛機飛行。前導機喜歡表演一連串的空中特技，因此我想你很快地就會成爲當今巡迴演出的特技飛行員。

4.飛行比賽：如果你喜歡和敵手在空中競賽的話，那你一定會爲此一部分著迷。此項挑戰是提供給有經驗的飛行員和時間以及五名電腦飛行員做比賽，亦有許多不同的課程可供選擇，皆以最先抵達終線者爲優秀。



▲黑鳥自停機坪起飛！

J：你如何在一片軟體上模擬這麼多不同的儀表板？

L：的確不容易。爲了解決這個問題，我們設計出一個特製的通用儀表板，它可適用於我們所設計的各種儀表板中。美國FAA 協會也規定每架飛機都必須有相同的基礎控制面板，這樣一來你的飛行員就不會因讀錯資料而犯下滔天大錯。而就控制系統而言，羅盤是駕駛艙中問題最多的裝備。

二、CHUCK YEAGER

J：能否請你自我簡介一番？

Y：我現年六十五歲，有二男二女和十二個孫子。我也有一些嗜好：在家裏修修車子，做些木工、偷閒釣釣魚或做些例行飛行。

J：大約多久飛一次？是什麼機型？

Y：嗯，多年來大概都是一個月10～15小時。至於機型以最近來說，我飛過F-4、F-15、F-16、F-18，兩種不同機型的Harrier Jets（AV-8A和AV-8B）以及一些小型飛機。

J：如果家用電腦和「超級模擬飛行」在你年少時期就已相當普遍，你認爲這些會改變你的一生嗎？

Y：可能不會。我們今日所知的電



▲選擇三千呎高空飛行訓練。

子學，在二次世界大戰之時仍屬草創階段。大部分的小孩在那時都玩彈珠遊戲，也玩乒乓球和其他能幫助我們身心平衡發展的活動。當我年輕時，我花了很多時間研究內燃原理和當時的機械奇蹟。長大成人後，當別人正為找工作而苦惱時，我仍醉心於機械原理的探討。言歸正傳，我不認為電腦會幫我很多忙，因為我較熱愛機械。

J：你在第二次大戰時一天之內成為「空戰英雄」（Ace）是眞的嗎？在那時必定是個不尋常的功蹟吧？

Y：成為空戰英雄的條件是在空戰中你必須擊毀五架敵機。很少人能夠在一次任務中做到如此，因為①通常你不會一次追擊很多德國飛機，②如果飛行員在空中纏鬥太久的話，生命將飽受威脅，更不用說擊毀五架了。我成為空戰英雄那天，很幸運地擔任飛行中隊長，因此我能儘快地發佈命令，向節節逼近的敵軍開火，至於後來如何，我想史實已說明一切了。在軍隊時我總共的飛行時數為14,000小時，而駕駛戰鬥機的時間占了13,000小時。

J：對於電影"The Right Stuff"中對你的描述感覺如何？

Y：我想應該以娛樂的眼光來看這部電影，不要把它當作是紀錄影片，我很高興能以這種方式來表達我自己。

J：當你支持某項產品時，大衆亦會隨之認為此項產品必勝過其他同類產品。為何你會答應讓你的名字加入「超級模擬飛行」的名稱中呢？

Y：我想我內人應該也贊同。EOA公司和我連絡，同時也和內人談過。她很欣賞他們的想法，所以我們仔細討論過這件事，也都認為應該是挺有意思的。畢竟，我做模擬飛行裝置已經很久了，而內人也認為把我的名字和所信賴的產品結合在一起，是一個很好的點子。「超級模擬飛行」是衆多軟體中的高品質遊戲，必定會帶給讀者很大的震撼。

J：衆所皆知，你經常能運用技巧使機械超越其性能限制。在「超級模擬飛行」中是否也有此設計供玩家嚐試看看？

Y：眞是給我出了個難題。在現實生活中如果你想使飛機做出它性能所限的動作，其結果只有死路一條。

如果你也如此在AFS中操作的話，你會螢幕上看到"You are dead."。每一架飛機都有其限制，而在高速狀況中犯下任何錯誤都是致命傷。

J：比較一下眞實飛行和電腦中的飛行有何異同？

Y：直到現在我只玩過一個模擬飛行：「超級模擬飛行」，本程式之畫面相當逼眞。在眞實的飛行中，飛行員往往會忽略自己身體的感受，例如加速時，你的身體會因重力因素而向後傾，在快速爬昇時也會如此；而當你急速降落地面時，離心

力的作用會將你甩出座位之外，這些都是無法抗拒的自然力量。因此飛行員經常說如果他們能正確地表演特技的話，那都得拜直覺之賜。

在電腦遊戲中，並無重力，這樣一來，當你在演練某些飛行技術時，會覺得容易一點。你不必顧慮引擎熄火，但你仍得密切注意飛行速度、轉速和G值之資料。本程式和正常時間之運轉一樣，如此飛行員對於突發狀況可以立即反應，也可同時看見自己努力的成果。

信不信由你，我能以一定的速度駕駛電腦飛機，而藉由建築物或掠過地面的障礙物而得知那時的速度。

J：在「超級模擬飛行」的原版包裝內，有一圖片是碎裂的幸運餅夾帶著一句話："Don't screw the pooch."這是什麼意思？爲何會如此重要而將它收錄進來呢？

Y：很久以前，我駕著一架開發中的飛機和一些戰術精練的飛行員飛越摩哈維沙漠，他們最愛說的術語就是"Don't screw the pooch."，意思是不要讓你的飛機成螺旋形翻轉，再簡單一點說，就是不要摔轉飛機。

J：談談AFS中的特殊飛機Bell X-1，它被模擬至程式中的效果如何？

Y：在我回答這個問題之前，我想先解說下Bell X-1。此飛機的原始構想是於軍事火箭，由貝爾航空製造廠所生產的，我是在1947年10月第一次駕駛它穿越音速的障礙。它是單人座，而且是藉由裝滿全部燃的母艦以氣體噴射。當飛機速度接近0.9馬赫時（大約1馬赫或音速739英哩），出現嚴重的搖晃現象，機鼻會立刻拔起，機翼也會昇起，然後飛機翻轉過來，飛行員稱此特技爲"荷蘭捲"（Dutch Roll）。有人問我是否可能將裝滿燃料的早期實驗性火箭飛機安全著陸，如Bell X-1？我說：「是的，有可能，但無法避免的一點是飛機會爆炸。」（他笑了一會兒）

當這種特殊飛機裝滿油料後，其重量會變爲原來的三倍，從母艦噴射出去後，它會快速地燃燒油料，因此設計起落架時它被設計成無法承受滿油箱。有些NASA的飛行員曾嘗試以部分油箱登陸，結果他們安全地降落地面，但機鼻卻裂開了。著陸最正確的方法是拋棄一切，只留一點點燃料。Bell X-1有它自己的一些特性，在AFS中你會得到第一手經驗。

J：如果你的人生再重新來過一次，你是否會修正某些事情或是以完全不同的方式來做？

Y：就現在來說，我覺得這是一個愚蠢的問題（笑笑地說）。

在結束訪問之後，我深刻感受到：葉格將軍是晦暗世界中，一道令人目眩的強光；而由其傾力相助的「超級模擬飛行」，更是娛樂軟體世界中不容錯失的超級品！



▲透過隱形飛機模擬你的飛行英姿！

▲火候不足，遭葉格將軍奚落。

/陳宏圳



● 前　言

「飛天戰神」（Thexder）這個程式本來是日本PC 8801 的遊戲，後來改到任天堂上，現在終於改到PC版上了。對於PC版上的射擊遊戲，這是一個新的開始，而其音效也和任天堂版相同。同時本程式又可使用EGA，其效果實在很棒，是PC玩家應玩的一個好遊戲。

● 配備

1. IBM PC／AT／XT／PS2。
2. 單色監視器、RGB或EGA。
3. 磁碟機一台。
4. 空白片兩片。
5. 使用MS-DOS 2.0版以上開機。

● 備分

1. 用MS-DOS規格化（Format）一片磁片。
2. 如果有雙磁碟機，當A＞出現時鍵入"COPY A：＊．＊B："。並把母片置入Drive A，Format好的磁片置入Drive B。
3. 如果只有單磁碟機，先放入母片再鍵入COPY的指令，逐步隨著指示抽換磁片。
4. 重複動作直到所有程式做好備份。
5. 如果要建入硬式磁碟機，只要將母片置入Floppy中，再鍵入"INSTALL C:"即可，然後照指示動作。如果你的硬碟不是稱做"C"，那就用它的稱號代替C進入指令中。

● 載入程式

1. 先用MS-DOS開機，鍵入時間、日期。
2. A＞出現時，把備份磁片(1)正面置入磁碟中，把開關關閉。
3. 鍵入"Thexder"並按 ENTER 鍵。
4. 照指示抽換磁片。
5. 然後可以見到標題畫面，按任何鍵進入下一頁。
6. 如果畫面出現不在螢幕正中央，先按著 CTRL - ALT，不放，再在數字鍵上左右方向調整畫面到中央。

● 遊戲方式：

當你一進入遊戲中，你是一名Thexder超級攻

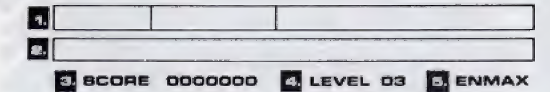
擊機的駕駛員，你將與所駕駛之戰機共存亡。你的方向就是向右出發，有十六個不同世界等你去挑戰，你能走多遠呢？

● 任務

從十六個可怕世界中存活下來，並擊垮中央電腦系統——這十六個邪惡區域就是由它創造的。

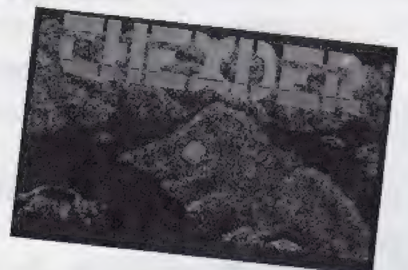
● 狀況顯示幕

從螢幕上可以見到各種資料，如現在飛機能源的數目、目前攻擊的區域、分數等，學著活用這些資料，它將有助於決定你何時攻擊、何時逃命。

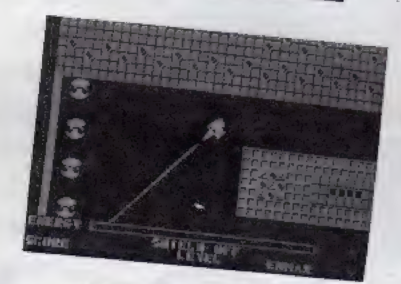


1. 能源：顯示能源殘量和等級。有三種指示顏色：綠色表示狀況好，黃色是要小心了，而紅色就危險了。
2. 防護網：顯示護網目前的強度。
3. 分數。
4. 區域等級。
5. 最大可用的能源數字。

● 控制方法：



標題畫面。



1. 鍵盤方向：



SPACE BAR ：發射（系統具熱感控制會自動定向）。

Z：打開防護網。

ESC：暫停。

S：音效開關。

M：背景音樂開關。

Q：離開遊戲。

RETURN：脫離標題畫面。

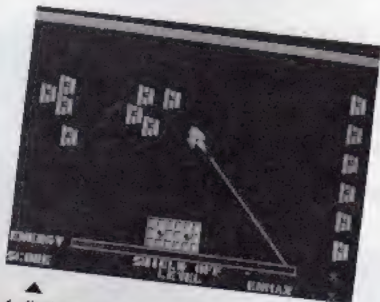
↓：變身為噴射機。

* 如果要變身為機械人，只要接觸地面即可，或是當水平飛行時按飛行方向相反的方向鍵（日或日）。

2. 搖桿：開機時你也可以選擇使用搖桿控制，搖桿的上下左右可代替方向鍵。而按按鈕則可發射，兩個鈕一起按則可打開防護網。

● 計分

只要打擊怪物，分數便會上昇，得分因怪物種類



◀ 化身為飛機，一條沖天！

不同而有差異。完成一區後並不加分，而是增加能源和上限。

• 能源增加

1.擊毀特殊的球形怪物時可得到一些能源，如Baffin。

2.不開防護網而完成一區時可得一百點（最高到上限）。

• 能源減少

1.與怪物接觸時。

2.與障礙區接觸，如岩漿，硫酸湖等。

3.每發射 30 發則減 2 點能源（如防護網打開則不會損失能源）。

4.打開防護網，能源減 10 點。

• 上限增加

1.擊毀特殊怪物時。

2.完成一區域：

a. 上限增 10 點。

b. 上限增 20 點（不用防護網）。

• 提示和建議

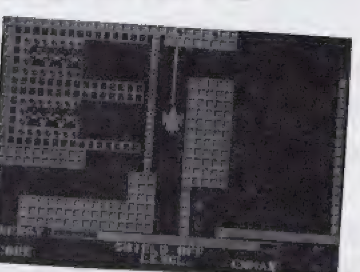
1.儘可能增加能源上限。

2.小心使用防護網，如果不用而完成一區可得能源，而用了它就算打到特殊怪物也不增加能源。

3.少開槍，除非對自己有益。



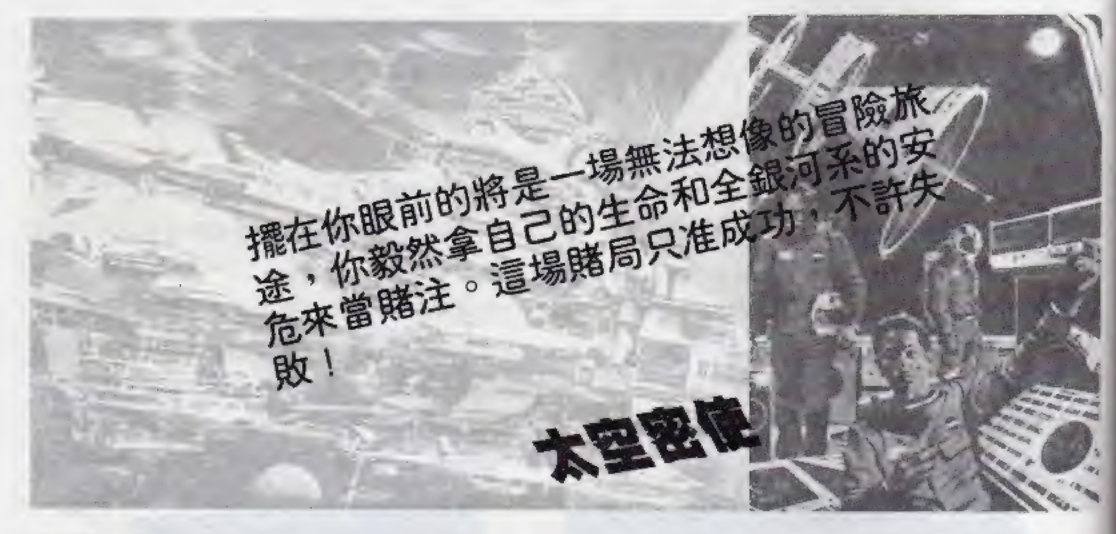
▲ 別惑於狀似糕餅的障礙物，小心應戰！



▲ 奮力一搏，衝過第一回合。

（上接 36 頁）

/ 徐政棠



一、故事

□爾能星的危機

在一個距離遙遠不爲人知的銀河系中，有一顆翠綠的星球，上面居住了一個名叫爾能（Earnon)的種族。因此，這顆星球也稱爲爾能星。

在某一年，不知何故，爾能星所依賴的太陽熱力竟逐漸地衰弱下來，星球表面能夠吸收的能量越來越少，氣候也日漸酷寒。緊接而來的糧食問題，更使得爾能人陷入了苦悶的絕望中。

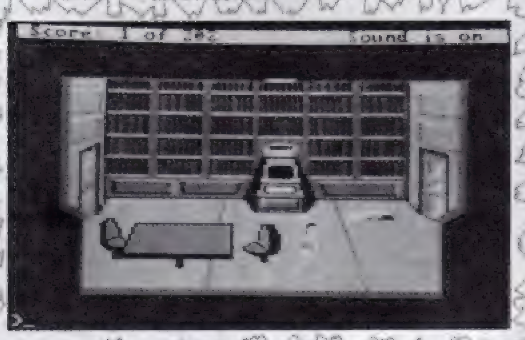
爾能星人得以繼續支撐下來的原因，最主要的是他們把希望寄託在傑能（Xenon）科技研究中心的一項計畫上。該計畫的主要目的，是把星系中一顆沒有生命的星球轉化成新生的太陽。要執行這項計畫，全都得靠一項設備——星球產生器（Star Generator）。

和星球產生器有關的工作小組，目前已經抵達太空實驗中心阿考達（Arcada），並飛向銀河系外圍區域，從事星球產生器的測試工作。你，正是一位負責阿考達中心通風設備的見習生，被指派負責中心內最低階層的安全工作。

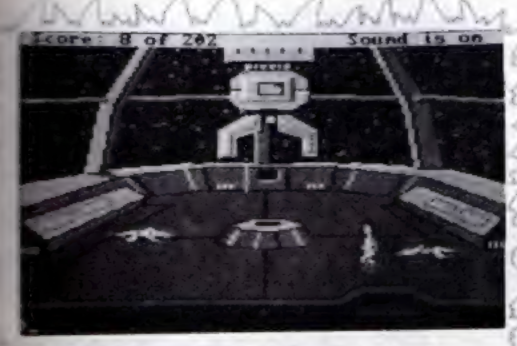
阿考達上的人員都知道科學家們已成功地完成了星球產生器，第一個階段的測試也極爲成功，雖然仍屬測試階段，但它的運轉似乎十分正常。在整個實驗站都洋溢著歡欣鼓舞氣氛之時，阿考達太空站立刻把這個消息傳回傑能科技中心，並朝著爾能星前進，準備返回家園。



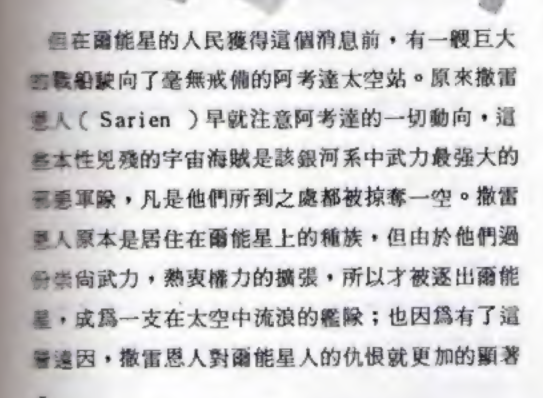
▲標題畫面。

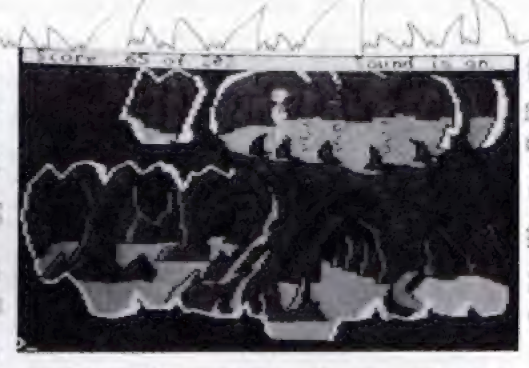


▲一位教授倒在資料室的地板上。



▲星球產生器被撒雷恩人奪走了！





▲滴落硫酸的洞穴，危險！

但在爾能星的人民獲得這個消息前，有一艘巨大的戰船駛向了毫無戒備的阿考達太空站。原來撒雷恩人（Sarien）早就注意阿考達的一切動向，這些本性兇殘的宇宙海賊是該銀河系中武力最強大的邪惡軍隊，凡是他們所到之處都被掠奪一空。撒雷恩人原本是居住在爾能星上的種族，但由於他們過份崇尚武力，熱衷權力的擴張，所以才被逐出爾能星，成為一支在太空中流浪的艦隊；也因為有了這層遠因，撒雷恩人對爾能星人的仇恨就更加的顯著。

撒雷恩人的巨型戰船——迪爾塔號（Deltar），很快的接近了阿考達太空站，大批的軍隊進入太空站內展開了一場血腥的屠殺。最後，他們尋獲了實驗室內的星球產生器，並將它帶回迪爾塔號著手研究它的操作程序。一旦撒雷恩人摸清星球產生器的一切秘密時，他們將可以掌握一股轉化星球的巨大能量。擁有這股力量以後，不但爾能星會成為他們復仇的目標，就連銀河系也會遭到嚴重的威脅。

復仇的日子逐漸逼近了，迪爾塔號戰船正朝著爾能星飛去，準備進入發射位置………。

□撒雷恩人的侵襲

當你正躲在守衛用衣櫃裡打盹時，冷不防的被一陣劇烈的震盪晃得頭昏腦脹，雖然你衷心希望在這次的旅途中能夠發生一些意外事件，做為這一段太空生活中的點綴，但這種意外也太過份了一點！很快的，太空站內的對講機及廣播系統立刻警告太空站內的所有人員儘速避難，撒雷恩人已經登上阿考達太空站了！隨著警報聲的響起，外面急促的腳步聲和吵雜的人聲鬧成了一片。雖然你想站起來按下開啓艙門的按鈕，但苦於衣櫃內的東西早已亂成一團，根本就站不起來，更別想去摸索牆上的按鈕了。

當你正在和一具除塵器奮鬥，試圖把它從你身上拉到一邊時，突然聽到了一陣慘叫聲，緊接著又聽到了雷射槍的掃射聲、同伴的哀號及倒地聲……。在「人不為己，天誅地滅」及「留的青山在，不怕沒柴燒」的座右銘提醒下，你壓制住想衝出去看個究竟的心情，靜靜的躲在衣櫃裡，豎起耳朵傾聽四周的動靜。

「該死！」你暗罵著，因為突然之間聽不到任何的動靜，連警鈴的聲音也不見了。經過一陣掙扎之後，你終於成功的移開身上的物品，輕手輕腳的站

了起來。雖然此時你的右手已經摸到了開關，卻不敢輕易的開啓衣櫃免得招惹殺身之禍。然而在好奇心的驅使下，你覺得小心一點應該是沒什麼關係的，於是輕輕的把衣櫃門開了一道細縫，從細縫往外望，赫然看到地上躺著數位同伴的屍體，另外有一隊撒雷恩士兵正站在衣櫃外搜索倖免於難的人。當撒雷恩人離開這條通道時，你不禁鬆了一口氣。

雖然你不常常做周詳的思考（你的工作不需要這方面的能力），但現在你的腦筋卻該動快一點了。很明顯的，撒雷恩人入侵阿考達一定是爲了搶奪星球產生器！

你深知自己並不是一名偉大的英雄，若現在立刻衝出去阻止這些殺死全站人員的掠奪者，非但得不到任何好處，反而會賠上自己的一條小命；然而，總不能在衣櫃裡躲上一輩子，況且也有可能會被撒雷恩人發現。不行！你一定得想辦法逃離阿考達太空站。

你將右眼湊近門縫，看清通道上沒有任何人影時，踮起脚尖、作賊似的離開了你的避難所。但在你踏入通道時，腦中突生一個奇怪的想法，你必須想辦法使星球產生器失效，以免撒雷恩人濫用這具原本用來拯救爾能星的强力設備。你不願意在阿考達中喪命，但也不願意在成功地逃離阿考達之後，再回到暗無天日的爾能星上受到撒雷恩人的統治。或許你能在阿考達內找到一些線索來完成這項工作。

在你眼前的將是一場無法想像的冒險旅途，你毅然拿自己的生命和全銀河系的安危來當賭注，這是一場只准成功，不許失敗的賭局！

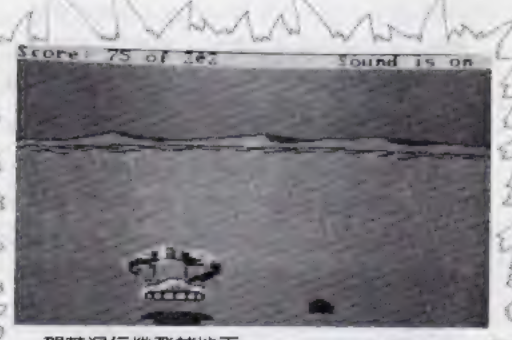
二、遊戲配備

1. IBM PC／XT；至少 256 K 以上記憶容量。
2. 單色、RGB 或 EGA 顯示器。
3. 一台以上的磁碟機。
4. 搖桿一支（並非絕對必要）。
5. 至少一片以上的空白磁碟片。
6. MS - DOS 版本 2.0 以上系統磁片。

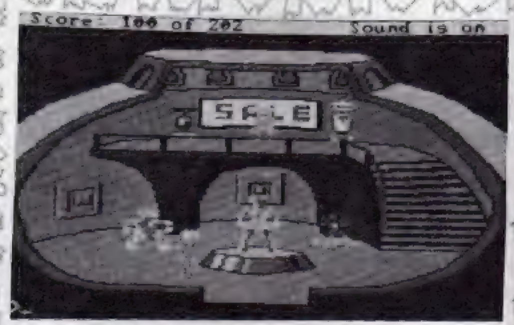
三、進入遊戲

首先把MS - DOS 放入 A 磁碟機中開機。等到 DOS 載入主機以後，取出 DOS 磁片，放入「太空密使」（Space Quest）磁片第一片，然後輸入" AUTOEXEC "，按下 ENTER 鍵。

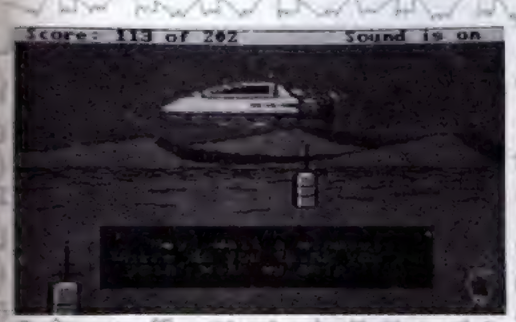
隨後磁碟機會自動把程式載入電腦中，當螢幕上出現標題畫面時，只要按下任何鍵即可進入遊戲。



▲駕著滑行機飛越地面。



▲機械人中心R Us内部。




▲飛向迪爾塔號戰艦。

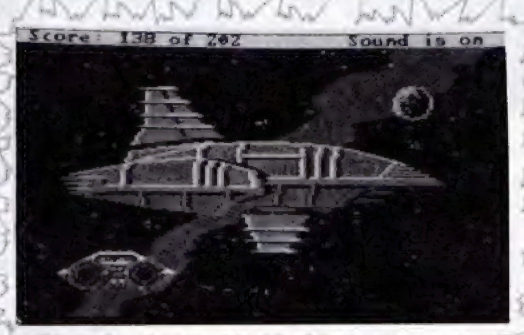
四、操作方式

在正式開始以前，你可以輸入你的大名，或是直接按下 ENTER 鍵，以電腦所設定的名字——Roger Wilco來進行遊戲。名字輸入完畢後，遊戲即告開始，其操作方法如下：

-
```
 7   8   9
  ↖ ↑ ↗
4 ← 5 → 6
  ↙ ↓ ↘
 1   2   3
```

八個鍵分別代表八個移動方向。當你按下和目前移動方向相同的字鍵（如向右走，再按下6鍵或5），人物會停止移動。

- TAB 鍵：查看身上攜帶的物品，以及目前所獲得的分數。
- CTRL - ALT 及4或6鍵：將畫面向左方或向右方移動，適用於螢幕畫面有左右端隱沒的情況。
- F1 鍵：按下此鍵，螢幕上將列示出本遊戲的所有功能鍵。
- F2 鍵：聲音開關。
- F3 鍵：重複一次上回的輸入指令。
- F5 鍵：保留遊戲（Save Game ）。在保留遊戲之前，必須先在DOS的A＞下用FORMAT指令格式化一片資料儲存磁片。



▲接近迪爾塔號。

- F7 鍵：取出所保留的遊戲（Restore Game ）。
- F9 鍵：重新開始遊戲（Restart Game ）。
- CTRL - C 鍵：清除剛剛輸入的字句。
- CTRL - J 鍵：重設搖桿。
- CTRL - R 鍵：切換RGB 或複合訊號模式。
- ALT - Z 鍵：離開本遊戲。
- ESC 鍵：暫停遊戲開關。
- FAST, NORMAL, SLOW 指令：在鍵盤上輸入前面三個指令，可以改變遊戲進行的速度。

五、提示及技巧

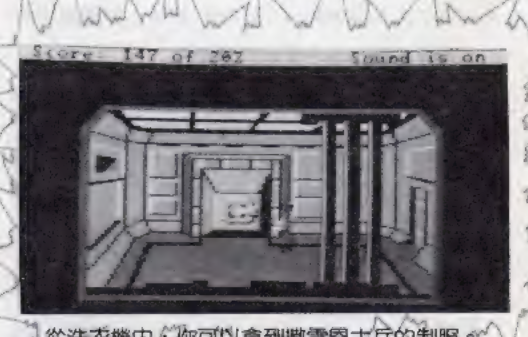
如果你從來沒玩過「太空密使」這一類的三度空間動畫遊戲，下面幾項建議可供你參考，將有助於你進行遊戲。

1 查看所有的地點。當你到達一些以前從沒有到過之處時，第一件工作便是查看四周是否有人物、物品或訊息。在你查看四周時會得到一段文字敘述，仔細的閱讀它，通常都可以從裡面發現一些隱藏的重要訊息，或是告訴你附近有什麼值得拿取的物品。

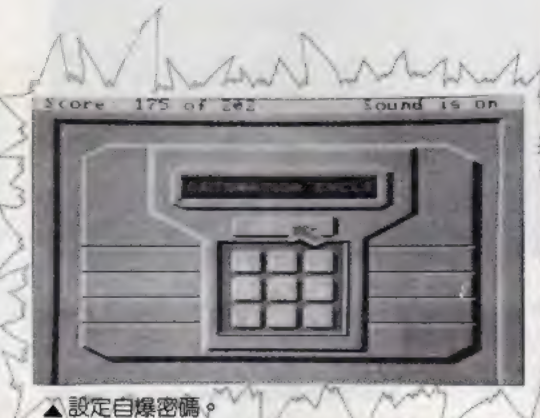
2. 探索遊戲中的每一個區域，別放棄任何不顯眼的地方。你的第一件工作將是搜查阿考達太空實驗站，這種類似的工作在以後將更顯得重要。

3. 繪製地圖。把你到過地點的相關位置、物品發現地點、危險的區域，以及其他值得記載的記號都標示在地圖上。此外，淸查遊戲中的每個角落，以免遺失任何重要的訊息，或是某一件管用的物品。有些地方會根據遊戲的進度而有所改變，你必須找出其中的奧秘才能完成使命。同時，某些可提供你資料的人物，將會不定期的出現在某一個特定的區域內，你得格外注意才行。

4. 談話是獲得消息的最好方法。要不厭其煩的和每一位你所見到的人交談，但請用一點判斷力，探知對方的善惡！某些人物極為友善，會給你一些有用的物品或忠告；但有些壞胚子則會想盡辦法來欺騙你。有些人會問你一個以後才可能在其他地方找到解答的問題，你最好把他的問題記下來，以免日後看到答案時仍不知所云。另外，有些不懷好意的傢伙會主動攻擊你，你可以選擇和他們戰鬥或是逃離等行動。



▲從洗衣機內，你可以拿到撒雷恩士兵的制服。



▲設定自爆密碼。

5. 拿起每一件東西。幾乎每一項物品都會在遊戲的某些地方發生作用，按下 TAB 鍵便可以查看身上所攜帶的物品。

6. 儘可能利用你身上所攜帶的物品，以解開本遊戲中的大小難題。有的問題顯而易見，例如口渴了要喝水、買東西需要錢，其他問題就需要用到你的想像力，才能順利解決。

7. 小心注意是保命的良方，你所面對的旅途是十分長遠且充滿危險，你最好在任何時候都很小心謹慎，即便在一個看起來非常安全的地方，也可能會著了敵人的道。

8. 別失去自信，是玩一個遊戲的基本原則。當你遭到困難時，回想先前遇到的提示，或使用身上的物品，要不然就更仔細的搜索整個遊戲，然後再回來看看。每一個難題都有一個以上的解答，或許你解決這個問題的方法，會使得下一個難題更加複雜。若你無法解決目前的障礙，你很可能要回到以前的某個進度，然後選一個不同的方向進行。

9. 祝好運！

Ultima V

來自 Britannia 的神祕呼喚

/ 高文麟

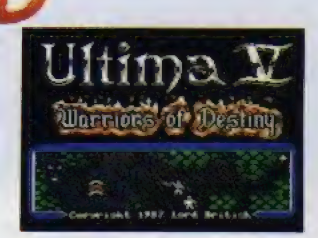


●戰士再生

當你漫步林間時，腦海中想到的只有那些關於吉卜賽馬車的傳說，心中不停地問著：「這會是眞的嗎？」，然而走著走著，你竟眞的看見了一輛馬車停在林蔭之間，一種神秘的力量驅使著你，使你不自覺地走向馬車。突然，馬車裏傳出了一個蒼老的聲音：「進來吧！」，於是你走了進去。馬車裏有一張圓桌，桌上有兩個淺淺的小碗，桌旁坐著的是一位蒼老的吉卜賽女人。

「我們一直在等待你的到來，好久了，你總算來了。坐下來，讓我看看你的未來。」在你就坐後，她在碗裡撒了一些粉末，碗中冒出了一股輕煙，她接著說道：「讓我們開始吧！」……

在煙霧中顯出了象徵眞理和愛的圖形。



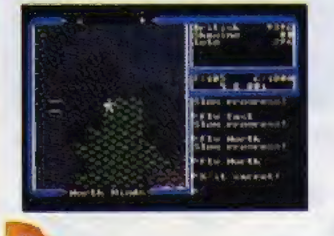
「想一想！」她對著你說道。

「你的好友觸犯了法律，當有人問你是否知情，你該說實話，還是爲了顯示你的友誼呢？」

「好了，就是這樣，未來必將如此！」正如在「創世紀Ⅳ」一般，你將展開這場旅程。

× × ×

在消滅了三代魔王之後，Britannia終於渡過了黑暗的歲月，進入了一個新的時代，期待著啟蒙、教化。這些工作必須由一名戰士來爲人民指明那條久被遺忘的賢聖之途，而你就是這個承負使命的戰士。經由努力，你證明自己確能集八項美德於一身，且在你鍥而不捨的追尋下，你終於明白眞實、愛和勇氣之至理，而見到了知識寶庫中的秘密。隨著這段歷程結束，你也以行動揭示了天人合一的唯一原理，



人民因而受惠無窮，而在那之後你回到了你的世界……。

● Britannia的呼喚

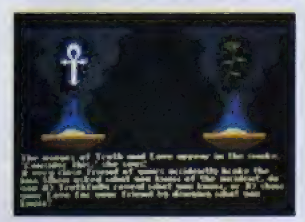
不知來自何處的雲霧急急地翻湧，不一會兒，它就覆蓋了一切，完全遮住了夜晚滿地的銀白。該是月圓的日子，我深沈地熟睡著，毫不知覺這片突來的黑暗。

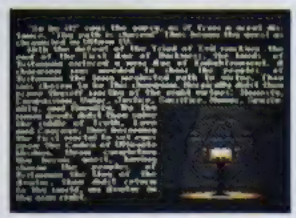
突然間，一股異樣的感覺使我驚醒，我睜開雙眼，發現臥房裡充滿了一股柔和、穩定的藍光，一種近乎神聖的感覺沁入心中；我緩緩地轉動雙眼，輕輕地移動僵硬的頸子，終於找到了光源。那是一片大約手掌大小的藍光，正在我的床邊浮動。

我凝目細視，那團光慢慢黯淡，終於，我見著了那個散著藍光的標誌。我見過的，我的確見過，那是在一個神秘的地穴中，那是在一場場艱辛的戰鬥之後，我見過的，那是在我走入那神秘的石陣之後，沒錯，一點也沒錯，那是一場改變了我一生的旅程。

強壓住心中的衝動，我靜靜地看著那光芒逐漸變弱直到黑暗——完全的黑暗。就在那一瞬間，我感到有件東西落在我的床邊，伸手開了床頭燈，我首先看到的就是那個神秘標記——一個護身符，一個六角星的神秘護符。我伸出顫抖的手，懷著猶豫的心情拾起它，接觸時的那種奇異感受，使我血液沸騰，「一定是Britannia 來的訊息，這一定是我所等待的消息，一定是。」

我立刻起床，嗯，不如說我是跳起來的，飛快地穿上衣服，然後我大步走到房間的另一個角落，拿下了久置於櫃子頂上的一個玻璃匣子，這裡面存放的是一段難忘的日子。我輕輕地打開匣子，看著一件珍





貴的物品——神秘的Ankh 護身符，「如果這一切正是我所想像的那般，那麼，我應該帶著它。」取出了Ankh 護符，我大步邁出房門，但是，我忍不住回首凝望，「我還會回到這裏嗎？」……「啊！不管了！」我使勁地搖搖頭向林中走去。















藉著空中忽隱忽現的月光，我穿過重重林木，石陣一如當年，立在濛濛的月光中，過去我總是愛到這裡，在此靜坐，直到當年那道藍色的門出現……。而在那之後，我仍時時來到這裡，盼望能再度見到月之門昇起，盼望著回到Britannia，還有那些永不磨滅的友誼……。然而，每次滿懷希望而來，却又帶著失落和空虛回家，漸漸地我也少到這裡來了。而今天，今天應該不同吧！

我呆立在圓形石陣之邊，好久好久却一點變化也沒有。「怎麼回事？難道我想錯了嗎？」一陣強烈的失望侵蝕了一切，我不自覺的鬆開了手，任緊握得溫熱了的六角星滑落，在濛濛的月光中畫下點點閃爍，六角星護符「鏘」地一聲落在地上，彈了兩下就滾入石陣中。忽然，護符上一陣光芒閃爍，石陣中的空氣也散透出淡淡的藍光。「莫非……」我伸手取出了Ankh 護身符。果然，Ankh 也亮起一片藍光，我將Ankh 放在石陣中央，緊靠著那神奇的六角標誌。正如我所料，一陣光芒後，那道終日懸念的門扉再度開啟，「Britannia ，我來了……。」

●展開征途

一道道眩目的電光，一陣陣震入的雷聲，就在身旁百呎之內，持續的閃電霹靂狠狠地劈向地面，使得我一切的感官幾乎完全失去功能。過了一會兒，我的雙眼才逐漸習慣了這種迫人的黑暗及突來的閃光，天空中黑沉沉的烏雲劇烈地翻滾，身旁的林木幾乎無法辨視。

「這是Britannia 嗎？沒錯，這應該是Britannia ，但是為什麼會……。一定發生了什麼事，不然，為什麼迎接我的是這番景象，在離開了這麼久後，竟然……。」

「好久不見了，老友！」一個親切的聲音傳入耳中，是Shamino，闊別已久的伙伴。他繼續說道：「我們好怕這回的召喚會失敗，有一種魔力干擾一切，所以我們只好用一種比較特別的方法呼喚你。先別忙著敍舊，走吧！」

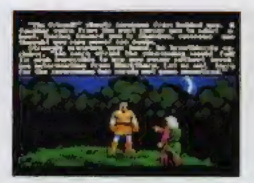
Shamino會這樣說，一定有他的道理，於是我準備拾起地上的兩枚護身符，但是，正當我要彎腰時，身旁的黑暗開始波動，逐漸凝成人形。

「Shadow Lord！」從Shamino的口形，我看得出他想說的是這個字。但是我只聽見一陣由逼緊的喉嚨中擠出的嘶嘶聲，Shamino立刻拔出了劍，擋在我身前，Shadow

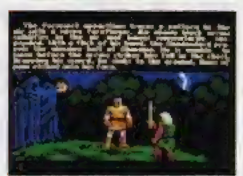




Ultima V











Lord 伸手一指，空中浮現了一支漆黑的箭，他再將手一揮，那支箭劃出一陣閃光，射入了Shamino胸前，Shamino也隨即倒在地上。

Shadow Lord 解決了 Shamino，立刻把矛頭轉向我，我低頭看著倒在我腳邊的Shamino——雙目緊閉、滿面痛苦之色，「就這麼一支箭，竟會造成這樣大的苦楚！」然而實際情勢却不容我多作思考，正當Shadow Lord 要採取行動時，六角星護符飄著淡淡的藍光飛入了我手中，然後射出一片奪目的光芒，Shadow Lord 的身形也隨之變淡而至消失……。

我俯身查看Shamino的傷勢，赫！才這一會兒功夫，他的箭傷已經化膿了，眞是邪惡的魔法！我拔起了這支怪異的箭，隨手拋開，箭在空中發出一陣刺耳的磨擦聲，然後在遠處爆出一聲巨響，隨著一陣閃光消失得無影無踪。

隨著那支箭消失，Shamino似乎振作了些，Shamino咬著牙告訴我，「到 Iolo那裡去好了，他就住在南邊……不遠的……。」於是，我扶起Shamino走入森林之中，向南方前進。

●我有話要說

在印象中，似乎從未有一個遊戲像「創世紀Ｖ」（Ultima Ｖ）一般，未演先轟動，並且在問世之前就能帶起一波又一波的高潮（至今尙未發行！）。雖然「創世紀」系列還有一些小缺點，但是在即將來到的「創世紀Ｖ」中，是否會有變化，仍不可知，誰敢說這些缺失不會有所改善呢？

且不說這些，讓我們再看「創世紀Ｖ」的一些特點。在圖一中顯現的是人物之傳送，將第四代中苦心磨練的戰士轉入其中；當然，功力衰退是免不了的，可是，努力並沒有白費，相信你已經注意到了，人物的Class 是 Avatar 如何？其餘的一些消息，大抵是王城是地面三層、地下兩層之巨大建築、王城到夜間亦會緊閉城門……等等消息，和過去所提過的並無多少差別，所以不再多費事去重複了，反正KAO的心態是：余將拭目以待！

這回特別感謝精訊電腦雜誌社編輯部苦心搜羅了這些精彩的圖片和資料，在「創世紀Ｖ」出品之前（美國亦未發售！）再次與讀者同樂，再見囉！





/ 林宏仁
/ 林元明

千呼萬喚始出來 ——

軟體新春三響炮 PC Engine

費了好一番功夫（四處借貸，甚至包括將MKⅢ賣了），好不容易才湊足了錢將PC ENGINE 搬回家。特別值得一提的是，筆者買的這一台PC ENGINE 正是「精訊電腦」第十五期所介紹的，AV端子已經修改完成，心想大概沒有問題了，可是回家後將AV端子往Apple Ⅱe 專用彩色顯示器一接，却發現「ビツクリマニワールド」的開頭畫面上方稍微有一點扭曲，起初以為是顯示器本身的水平或垂直微調沒有調好，可是調了半天仍未見起色，當時心中便確定是 PC ENGINE 影像輸出信號太弱而導致影像扭曲，否則以Apple Ⅱe 專用彩色顯示器，絕對沒有理由會造成影像扭曲的現象。

直到李總編的PC ENGINE主機AV端子修改完成，筆者才將其配線方式的繪圖抄了下來，並且到中華商場買了一些電阻、電容、電晶體，親自動手，才正式將PC ENGINE AV端子的輸出信號問題解決。那簡直太完美了！有如將投幣式電玩搬回家中一樣，以「功夫」為例，在修改前，主角的額頭、嘴角流血受傷之情況根本看不到，修改後才發現，可見AV輸出信號之強弱差別如此之大。

記得在十五期曾經提到PC ENGINE是由Hudson Soft 公司開發硬體，交由NEC 日本電器生產，這次在PC ENGINE的AV 端子修改中證實了這一點。PC ENGINE的主機後面有四顆特殊規格的螺絲，花了將近一個小時才將四顆螺絲取了下來，打開一看，差一點昏倒，太精密了！

主機板為單層雙面式電子電路板，正面有三顆主IC，分別為編號C6260、C6270、C6280 ，全部採用表面焊接技術，同時在三個主IC上並印有"HUDSON SOFT"及一隻蜜蜂（Hudson Soft 註册商標）；主機板的背面則覆蓋了一片錫箔紙，並且佈滿了超小型精密電阻，眞是個高科技的電子產品。

但是PC ENGINE 到底是不是16 Bit 的遊樂器，筆者本身也不太敢肯定，主要是 CPU 的編號不明。C6260、C6270、C6280 為Hudson Soft 公司自編之IC號碼，並非規格編號系列之IC。目前各型式之個人電腦或遊樂器所使用之CPU都有規格可查 ，例如IBM PC／XT、PC／AT 所使用之CPU為8088、80286、80386系列，Apple Ⅱ和任天堂皆使用C 6502 系列，SEGA MKⅢ為Z 80系列，日本NEC-9801個人電腦則使用8086系列 。據筆者推斷，PC

ENGINE的CPU使用80系列之可能性非常大，但也止於推斷而已，所以PC ENGINE所使用的CPU至目前為止仍是一個謎。希望知道答案的行家能提供一些意見給筆者，不勝感激！

由於此Game的背景畫面細膩無比，且音樂動人悅耳，相信在Hudson Soft公司尚未推出其主力大作「R-TYPE」之前，此Game必能先造成一股搶購的旋風。它在大型電玩中的風評不錯，預計推出後，將會使Namcot這家公司一炮而紅，而Hudson Soft和Namcot這二家公司也將成為PC ENGINE的兩大臺柱。就讓我們拭目以待吧！

新遊戲介紹

1.妖怪道中記——Namcot，十二月下旬發售。

這是除了Hudson Soft公司以外，第一個加入PC ENGINE軟體陣容的超級大Game，由Namcot公司將大型電玩「妖怪道中記」百分之百的移植過來，此Game將是各位注目的焦點。

「妖怪道中記」的故事內容敘述王伯克小和尚求道成佛之過程。在成佛之前必須前往地獄接受閻王的審判，因而展開一段與地獄魔界妖魔大戰的旅程。地獄中全部有五個世界，分別是地獄的入口、苦行之路、幽海、審判之谷、輪廻界，在輪廻界中將會見到地獄之王——閻王。

在遊戲的進行中必須不斷的殺敵，取得更多的錢幣，而後進入雜貨屋內購買物品，因為這些物品可以幫助小和尚恢復體力、使用更強之氣功殺妖除魔。如此一來，才能順利地前往審判之谷去接受閻王未知的審判，而後進入最後一界——輪廻界。





2. R·TYPE——Hudson Soft，Part Ⅰ 三月中旬發售；Part Ⅱ 四月中旬發售

電玩史上有著最巨大的異形怪獸和超大型太空戰艦的遊戲——R·TYPE，已由Hudson公司改寫到PC ENGINE上，它也是PC ENGINE上第一個純射擊風格的遊戲。目前雖已接近完成階段，但求好心切的Hudson並不急於將它推出，而決定再經過最後的修改後，以更完美的姿態來面對玩者，請各位玩者耐心等待。

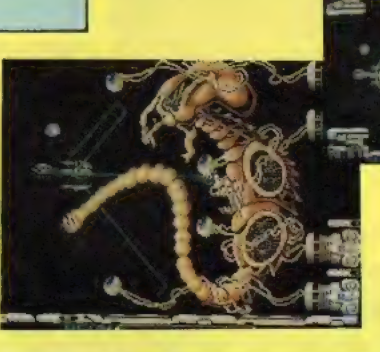
或許諸位玩家正和筆者一樣納悶，只有七關的R·TYPE如何分成Ⅰ、Ⅱ兩部分？況以PC ENGINE軟體晶片容量高達8MB的高容量而言，實無此必要。再者，以目前尚無記憶功能的晶片，如何應付延續接關，強大武力，太空船數量等問題。唯一的推測是，設計小組在製作完第一部分時覺得意猶未盡，於是決定以另一種嶄新的組合製作第二部分，以延續R·TYPE的生命。聰明的玩家不妨拭目以待，相信Hudson會給我們一個滿意的答覆。

至於在第一部分的遊戲內容，一

開始，你所駕駛的 R-9 號太空船即身處於氣氛詭異且環境險惡的異次元太空中，一波又一波大火小小的異形怪物和機械怪獸迎面而來，快展開猛烈的攻擊！











3. VICTORT RUN（13,000 公里大賽車）Hudson Soft 發售中。

PC ENGINE 上第一個超感度的賽車遊戲，一如當初推出時所預料，能令玩者全然融入遊戲中，起步換檔時的油門變化、緊急剎車時輪胎高速摩擦聲、加足油門超車的高速感，由一檔推至四檔引擎的隆隆聲，路面起伏不定，轉彎時的險象環生，再加上各種不同的車種，真實感十足！

整個賽程全長一萬三千公里，沿途的背景全採用世界各地著名的風景名勝，如巴黎鐵塔、凱旋門、撒哈拉沙漠……，令玩者大開眼界；尤其是天空顏色的變換和白雲的各種形狀，配合起來更是令你拍案叫絕！

如何？準備好開始長達一萬三千公里的賽程了嗎？好，開始！







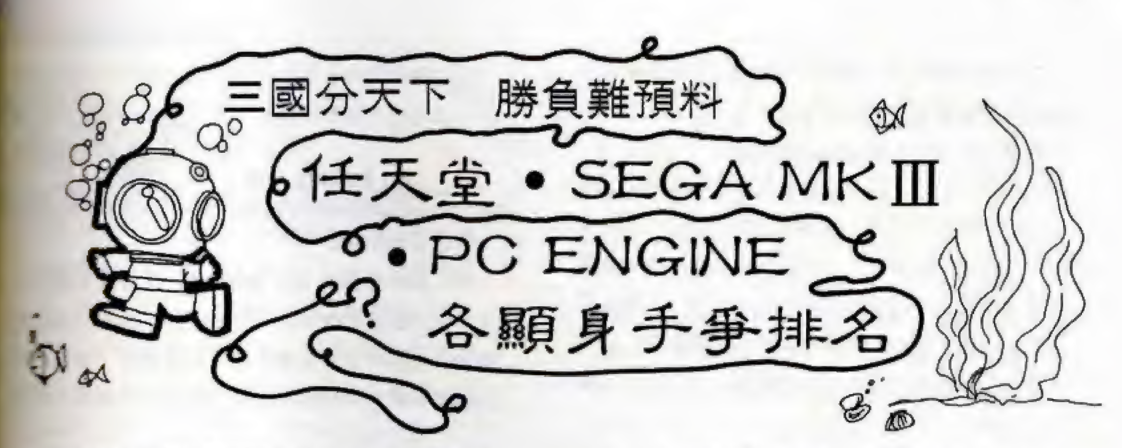


PC ENGINE 快訊

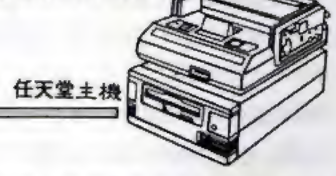
至一月中旬爲止，PC ENGINE 一共推出了五片晶片，雖然片片叫好又叫座，但一些主力大作，如「妖怪道中記」、「R-TYPE Ⅰ、Ⅱ」卻一再地延期，使得日本的許多玩家望穿秋水仍不見自己心愛的晶片推出，於是紛紛寫信或打電話至 PC ENGINE 二家軟體公司抗議。據HUDSON等公司的回答，是爲了維護PC ENGINE這塊金字招牌，決定將「妖怪道中記」等改善至完美的境界，使其達到和原大型電動同樣水準後再推出，再加上其他一些因素，因此推出的時間便一延再延。但緊接著將陸續推出「ハトソソ棒球」、「五人排球」等，作爲彌補玩家久等的賠償，不過這也正是所謂的慢工出細活，相信一片好的軟體，即使是再久的等待，也是值得的。

發行日期	遊戲名稱	出版公司	售價
發售中	ビックリマンワールド	HUDSON	¥ 4,500
	上海	HUDSON	¥ 4,500
	THE 功夫	HUDSON	¥ 4,500
	カトちゃんケンちゃん	HUDSON	¥ 4,900
	ビクトリーラン	HUDSON	¥ 4,500
一月下旬	邪聖劍ネクロマンサー	HUDSON	¥ 4,500
二月	妖怪道中記	NAMCOT	價格未定
三月中旬	R-TYPE Ⅰ	HUDSON	價格未定
四月中旬	R-TYPE Ⅱ	HUDSON	價格未定
預定發售	ハドソン	HUDSON	價格未定
	森林之王	HUDSON	價格未定
	ダイナマイトボウル	HUDSON	價格未定
	アミューズ殺人事件	HUDSON	價格未定
	BIGゴルフ	HUDSON	價格未定
	BIGサッカー	HUDSON	價格未定
	5人用ブロックくずし	HUDSON	價格未定
	マージ　ン	HUDSON	價格未定
	DRAGONSPIRIT	NAMCOT	價格未定

/徐政棠



目前市面上流行的遊樂器莫過於家喻戶曉的任天堂、來勢兇兇的PC ENGINE以及SEGA 公司所推出的SEGA MARK Ⅲ 。但是這三者在各方面究竟孰優孰劣？在選購上又應如何判斷出對你最合適的機器呢？敝人特別收集了一些資料，並綜合各方面的意見，希望對你有所幫助。


任天堂主機

•任天堂

任天堂公司自掌上型遊樂器發展起家到目前的任天堂主機，再到雙機一體（ Twin ）的機型，已有十幾年的光陰。記得當年聲寶牌電視推出內藏任天堂主機的C1 電視時，我幾乎想把家裏電視打破，以便換台電視；幸虧在中華路找到這部機器，否則我眞的會買把大鐵鎚回家。但是時間一久，任天堂的缺點就一一暴露出來，令我又興起了買鐵鎚的衝動，還好任天堂又推出了磁碟機作業系統，並出版了名噪一時的「撒爾達傳說」及「謎之村雨城」二片磁片。之後，由於Konami 公司的大力協助，一些精良的軟體相繼出籠，使得任天堂步入了顛峯時期，人人爭先恐後的購買，眞是盛況空前，令人不敢相信。

任天堂的銷售量達飽和點之後，原本四千多元的主機，一下跌到三千多元，此後價格就一路走下坡，一直到現在。更慘的是原本爲軟體支柱的Konami公司竟推出了像「捍衛戰士」、「聯盟棒球賽」等低水準的遊戲，令人望而興嘆（可能是製作小組走馬換將了）！而盛傳的任天堂第二代—— Super Famicom 也毫無音訊。若任天堂不再有所改進的話，恐怕會遭到淘汰的命運。

由於任天堂太普遍了，相信大家都對它已十分了解，所以下文提及SEGA MARK Ⅲ （MK Ⅲ ）及PC ENGINE（ PE ）時，就以任天堂爲準，來進行種種的比較。

MASTER SYSTEM主機

•SEGA MARK Ⅲ

被喻爲〃Game Leader〃（遊戲的領導者）的SEGA公司是一個無法等閒視之的超强團體。舉凡射擊性的「時空戰士」（ Space Harrier ）、「衝破火網」（After Burner）；具有RPG性質的「神奇男孩」（ Wonder Boy : Monster World.）；流暢緊張的「高速賽車」（ Out Run ） 、「飆車」（ Hang On ）、「超級飆車」（ Super Hang On

）、「越野機車」（ Enduro Racer ）等摩托車比賽都是大型電玩的經典之作，由此可看出SEGA公司的MKⅡ擁有多雄厚的軟體支援。

MKⅡ的CPU為Z－80，內部有8K的記憶體；而任天堂的CPU是一顆類似6502的IC，內部的記憶容量只有4K。二者的解析度差不多，但是在畫面結構上，任天堂的顯示能力比MKⅡ差；至於音效方面，任天堂和MKⅡ都是三個聲道，但MKⅡ多了一個產生特殊音效的聲道，所以比任天堂好一點。

比來比去，MKⅡ的能力似乎比任天堂強一點而已，事實不然，因為我們一直沒談到MKⅡ的擴充能力。MKⅡ的擴充槽可以加裝FM音源，使MKⅡ擁有十一個聲道，並具有九重和音的效果（若 Do Re Mi Fa So La Si 為一音階，九重和音就有九個音階，音域十分廣）；加裝了FM音源的MKⅡ和未加裝之前相比較，簡直有天壤之別。另外，任天堂有專用的3-D立體眼鏡，而MKⅡ也推出了類似的配備，（「3-D立體空戰」（Zaxxon 3-D）為第一個配合眼鏡使用的軟體），效果很不錯，據說日後還有可能推出配合眼鏡使用的「時空戰士」呢！

除了MKⅡ以外，SEGA公司又在去年十一月左右推出了新機種——MASTER SYSTEM（以下簡稱MS）。這台機器的功能和MKⅡ完全相同，不過在MS中已內接了FM音源、3-D 眼鏡的信號產生線路以及連發裝置，售價僅有￥16,800（約台幣3,500左右），實在便宜。若你在日本有親戚朋友，不妨趁他們回國時幫你帶一台回來，但是請你暫時勿委託本公司的零時差代購專案，因為它的體積太大了，過關時問題重重，可能無法順利帶入國內。若本公司找到適合的方法，自會另行公布，到時再接受各位的申請。




PC ENGINE主機

● PC ENGINE

PC ENGINE（以下簡稱PE）是市面上第一台十六位元的家用遊樂器，由於它內部的IC 都是特製的，並採用表面黏著技術的製造方法，所以PE的體積只有任天堂的五分之三左右，小的令人咋舌！

這台性能優越的機器是由Hudson 公司所設計的，但因Hudson公司無力自行製造，於是就轉交給和NEC電氣公司技術合作的HE SYSTEM 公司發行。正因為這台機器是由Hudson 所策劃的，所以Hudson 所出的二個軟體——「冒險世界」和「功夫」都十分精良，效果幾乎和大型電玩相同，音效也相當不錯。現在，讓我們先來看看它的硬體能力：

PE的顏色共有512 種，人物造型的基本點為16×16點，也可設定為32×16點，單單這二個特點就把MKⅡ、MS和任天堂比下去了。另外，它有六個普通聲道，以及二個產生特殊音效的聲道，雖然比不上MKⅡ的FM音源，但也相差無幾。PE 的擴充能力很強，它可以接上特製的CD，以CD 作為資料的儲存庫；連接液晶電視後，PE 可以帶著到處跑，眞是「走到那裏，玩到那裏」。另外，它可連接五人合用的搖桿，讓一家人皆能享受到PE帶來的樂趣。

● 結語

扯了一大堆，究竟是那一種機器最適合你的需要呢？不妨從下列幾項來討論：

①畫面：就畫面而言，自然是PE 最佳，其次是MS、MKⅡ、任天堂。雖然這四種機器的解析度

都差不多，但是每一個點所能表示的顏色多寡以及點與點之間的顏色會不會互相影響，都決定了畫面的好壞。

②音效：就硬體來看是以MKⅡ的FM音源最好，再來是PE ，任天堂殿後。但是我所謂的音效並不光指遊戲時爆炸之類的聲音，而是包括了背景音樂。就這一點而言，硬體的限制倒顯得不是十分重要，因爲動聽的旋律不一定要有多重的音樂設備才能做到，完全得看作曲人的功力高低，Konami 公司所出品的任天堂遊戲就是一例。

③軟體：SEGA公司的軟體人才十分優秀，由大型電玩就可看出來了，不論是動作性遊戲或是RPG都十分突出，所以軟體的持久性自然是以MKⅡ及MS爲首。PE 目前只有Hudson公司及Namcot 公司助陣，稍嫌有後勁不足之感。至於任天堂，若不再推出更優良的機種，恐怕會走上窮途末路而遭到淘汰的命運。

④擴充能力：在這方面以 PE 的能力最强，MKⅡ和任天堂則嫌薄弱。PE 的背後有 58 隻訊號輸出腳，可以連接特製的CD 、液晶螢幕，或是和日本電腦PC 8801 和PC 9801 相連接，甚至可做電傳系統（MODEM）；至於MKⅡ，加上FM音源及３D眼鏡的附加設備後，擴充能力幾乎降到零了；而任天堂在設計上並沒有擴充槽，所以也沒有很大的擴充能力。而ＭＳ底部有一個50腳的擴充器，不知有什麼附加設備會用到這個擴充槽。

⑤價格：PE 是採用高度技術製造的，所以在售價上的確偏高了一點，約五千元到六千元之間，並非一般玩家所能負擔的。更何況日後所推出的液晶電視或特殊CD 的價格一定在五千元以上，再加上軟體的價格，實在吃不消！MKⅡ若不加上FM音源，則音效會大爲失色，十分可惜，但如此一來還不如設法購買ＭＳ，大概在三、四千塊左右。至於任天堂，實在是市面上最便宜的機器，售價只有 1,900 至 2,300 元左右，眞可謂廉價品，只可惜日後沒什麼展望。

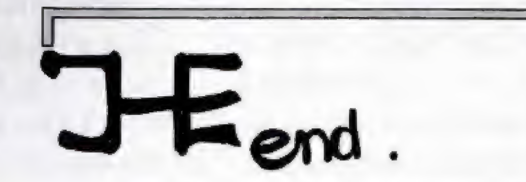
⑥最近的軟體動向：

a. PC ENGINE：繼「功夫」、「賽車」之後，PE 又將推出精緻的RPG 遊戲「邪聖劍」；改自大型電玩的「R-TYPE」以及「妖怪道中記」，至於效果如何，就完全操縱在Hudson及Namcot 公司軟體人員手上。

b. SEGA MARK Ⅱ／MASTER SYSTEM：除了最近推出的「衝破火網」及「夢幻之星」（Phantasy Star)之外；尚要推出「亞力克斯大冒險Ⅱ」；完全移植的大型電玩「神奇男孩」；融合撞球、飛鏢及賓果爲一身的「家庭運動會」(Family Games)、「未來戰士」、「時空戰士 3-D 」（需配合眼鏡）……多得數不完，看來過年的壓歲錢都不夠用了！

c. 任天堂：任天堂是目前唯一走下坡的機器，不但軟體產量降低，而且不再有精心設計的作品出現，看來任天堂的黃金時代已成過眼雲煙了。

看完了上述文章後，或許你對目前的軟體趨勢已有了基本的概念（也可能不同意敝人的看法）。如何選購一台最適合你的機器，完全依你的喜好而定，畢竟每個人對遊戲的要求都不盡相同：最後，祝你能買到一台最合適的機器。



/徐政棠

FM音源的震撼!!



它簡直就是把一組樂隊放入MKⅢ中，

為您奏出婉轉悠揚的音樂！

一、前言

曾經有人問我：「在 SEGA MARK Ⅲ 上，你喜歡的遊戲是畫面漂亮、結構好，或是要一個音效好的？」

我的回答是：「畫面及結構都好的遊戲我會去嘗試看看，而音效好的遊戲一定要留著，打死也不賣！」

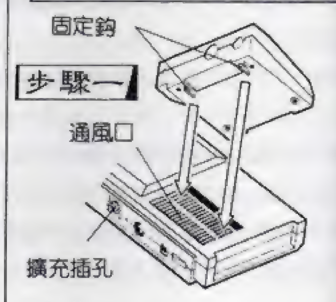
一個RPG遊戲中若有悅耳動聽的背景音樂，很容易把玩家帶入遊戲的世界中，這是十分重要的一點。在國內普及的家用電腦和遊樂器中，音效最好的自然屬Apple Ⅱ GS ，其次是Macintosh，但這二者的價格都太過高昂，不是一般玩家所能負擔的。至於第三位，就是這篇文章的主題——MKⅢ＋FM音源。

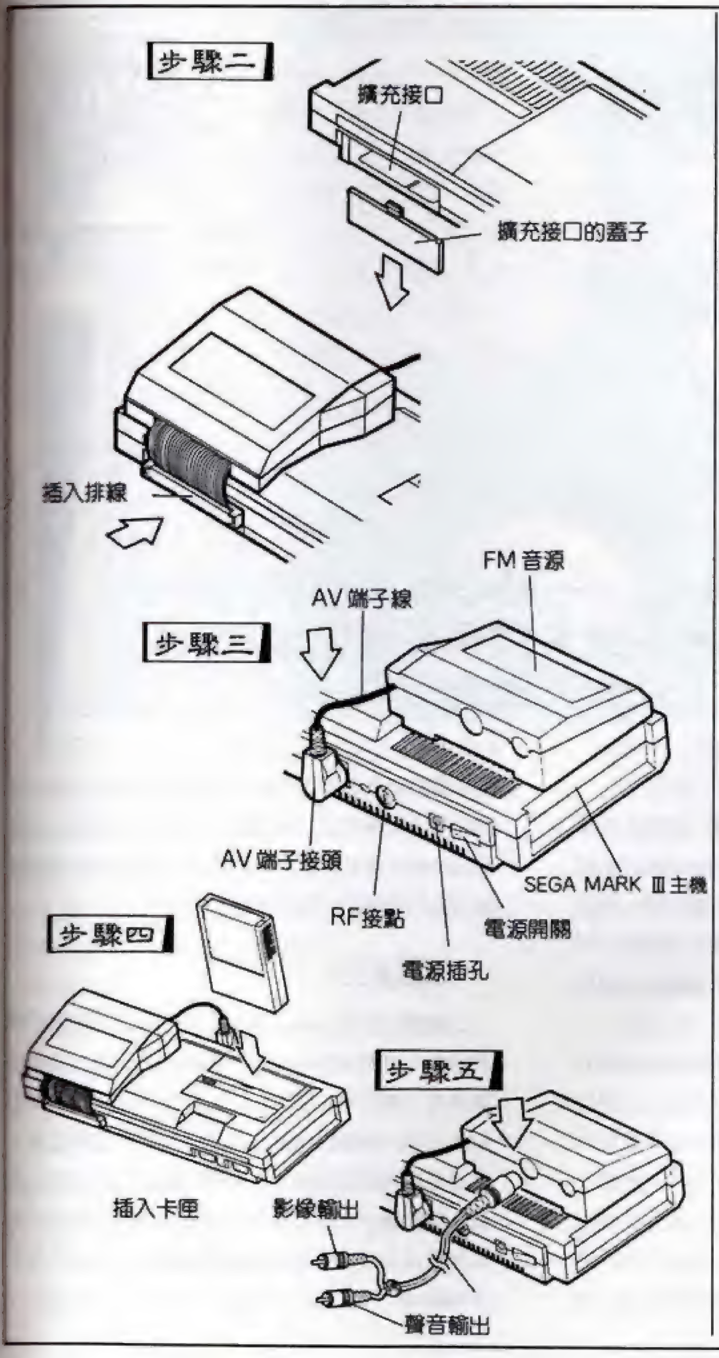
在「精訊電腦」雜誌第十五期的「談東京——臺北零時差」一文中，宋明義先生也曾提過「FM音源」這個名詞。當時我只知道它可以加强音效，現在才知道它不只是單純的改進音效，簡直就是把一組樂隊放入MKⅢ中，爲你奏出婉轉悠揚的音樂！相形之下，沒有加裝FM音源的MKⅢ就很可憐了，二者的音效簡直相差十萬八千里，幾乎不敢相信那是同型機器！

二、安裝

FM音源的外殼設計得十分精緻，它的底部有二個FM音源的固定鉤，剛好可以放入MKⅢ上的通氣孔內。放好FM音源後，只要由後向前輕輕一推，FM音源就會牢牢

FM音源的安裝過程





的卡在MKⅡ上了。若你還不放心，不妨把包裝內的雙面膠拿出來，黏在FM音源和MKⅡ之間，這樣就更妥當了。

下一步，你必須把MKⅡ上的擴充蓋取下來，再把FM音源上的排線接頭插入擴充口內的主機板，然後再把FM音源後的AV接頭連接在MKⅡ上。若你使用AV端子連接電視（或監視器），那只要把原先的接頭插入FM音源後面的插孔就行了！

三、啓動

現在把卡匣插入MKⅡ，打開電源。若聽不到任何聲響，或是發出不規則的雜音，很可能是擴充口的接頭沒接好，不妨拔出來再插一次。

四、軟體方面

目前SEGA公司所推出的卡匣都是配合FM音源來使用的。至於以前出的軟體是否有FM音源的特殊效果呢？判斷的方法很簡單：自編號G-1326（高速賽車）以後的軟體均有FM音源的效果，唯一例外的是「麻雀戰國時代」。其他像是「覇邪的封印」、「幻想空間Ⅱ」…等等，均有完美的音效。花一千多塊的價格，享受完全不一樣的音效，何樂而不為？！

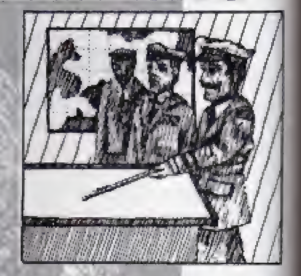
/ 賴福鑫

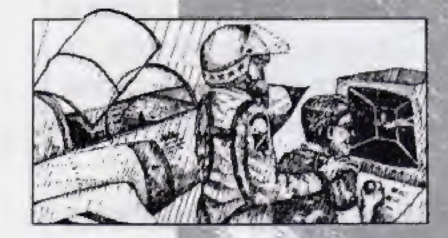




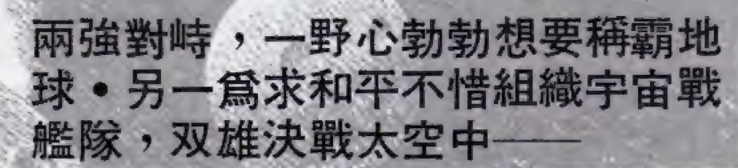
戴爾它中隊











在美蘇太空爭霸中，「星戰計畫」一直是衆所矚目的焦點，美國「星戰防衛系統」的成就足以傲視全球，蘇俄在永久太空站的設立亦不遑相讓，兩强在太空防禦系統的競爭上已進入白熱化的階段。而「戴爾它中隊」(Delta Squadron) 的故事便是發生在類似的情況下………

時間是未來，地球正處於西圖賽帝國(Cetusite Empire)與軍團聯盟(Legion Alliance)兩强對立的局面。野心勃勃的西圖賽帝國爲了稱霸地球，便積極的建造太空站基地，一旦建造完成，便有足夠的武力來控制全世界。另一方面，由愛好自由和平國家所組成的軍團聯盟得知此一消息之後，爲了粉碎西圖賽帝國的侵略野心，便從聯盟組織中挑選了所有精英級的飛行員，配備以三種威力强大的太空戰艦，組成了一支超强的宇宙特遣艦隊——戴爾它中隊，負責突擊西圖賽帝國，摧毀其建造中的太空戰鬥衛星站，以維護世界和平。

遊戲簡介

「戴爾它中隊」爲一具有三度空間立體繪圖的戰棋遊戲，由美國 Nexa 公司於 1983 年出版。整個遊戲共有十場戰役，但最終的目標都是要在西圖賽帝國太空戰鬥衛星站的週邊防衛系統尙未起動之前，將其核子反應爐摧毀。因爲戰鬥衛星內的核子反應爐一旦起動，它的週邊防衛系統便會開始運作，其結果是沒有任何戰艦能接近戰鬥衛星，你的任務便算失敗。

在遊戲中，你就是戴爾它中隊的總指揮官，由你指揮每一艘戰艦向敵軍展開攻擊，遊戲方式有點類似「戰魔」（Ogre ），不過這次你所面臨的是「一群」而不是一隻。更值得推荐的是，遊戲中有許多戰鬥畫面都是以三度空間立體動畫來完成，可看性相當高，這是本遊戲最值得稱道之處。而就任務開始前的一段戰情資料簡報來看，就可曉得作者 Gilman G. Louis 在三度空間繪圖的功力的確不同凡響，若你對電腦模擬立體繪圖有興趣的話，更不要錯過這一段精彩的戰情任務簡報。

遊戲配備

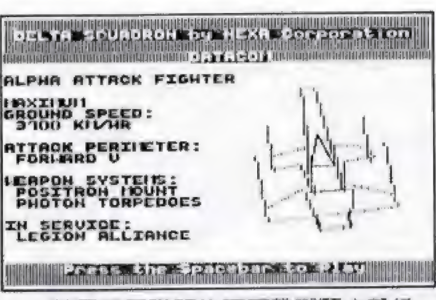
1. Apple Ⅱ系列，64K。
2. 彩色顯示器（綠色螢幕效果很差）。
3. 搖桿一支（必備）。本遊戲極易上手，只需一支搖桿即可一路玩到底，不需使用任何鍵盤指令。

啓始遊戲

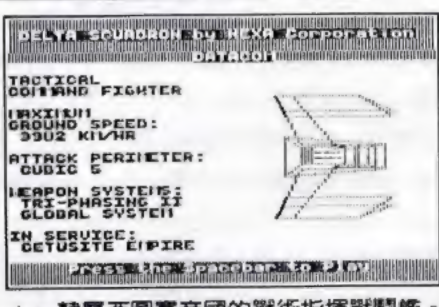
將磁片放入磁碟機後打開主機，程式便自動載入，畫面上會出現" Loading "字樣，約四十秒後就可見到Nexa 公司的開頭畫面以及最精彩的任務簡報部份，兩者都是以動畫表示，尤其是任務簡報顯示了敵我戰艦的實力及本中隊之主要任務，請務必詳加研讀，現將其資料分析如下：

● 軍團聯盟

1. 阿爾發戰鬥攻擊艦（Alpha Attack Fighter ）
   最高地面飛行速度：3100 公里／小時。
   火力範圍：前方五格之內。
   武器配備：陽極電子砲、光束魚雷。
2. 貝塔戰鬥攻擊艦（Beta Attack Fighter ）
   最高地面飛行速度：3078 公里／小時。
   火力範圍：全圓周四格之內。
   武器配備：陽極電子砲、光束魚雷（雙連發）。



▲隸屬軍團聯盟的阿爾發戰鬥攻擊艦。

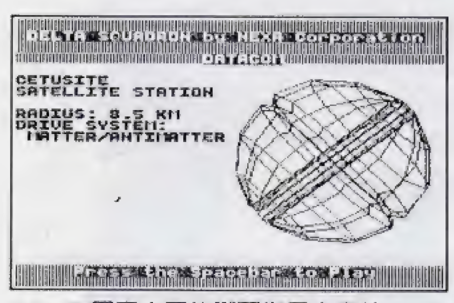


▲隸屬西圖賽帝國的戰術指揮戰鬥艦。

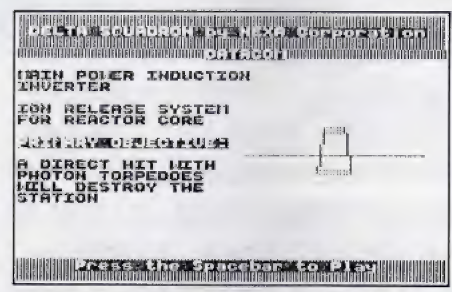
3. 加瑪戰鬥防衛艦（Gamma Defense Fighter ）
   最高地面飛行速度：3827 公里／小時。
   火力範圍：全圓周五格之內。
   武器配備：雙星介子砲（雙連發）。

● 西圖賽帝國

4. 戰術攻擊艦（Tactical Fighter ）
   最高地面飛行速度：3137 公里／小時。
   火力範圍：全圓周四格之內。
   武器配備：整合式三相雷射砲。
5. 戰術指揮戰鬥艦（Tactical Command Fighter）
   最高地面飛行速度：3902 公里／小時。
   火力範圍：全圓周五格之內。
   武器配備：整合Ⅱ式三相雷射砲。
6. C型雷射砲（Type C Laser Turret ）
   這是一種慢速射控系統，只能裝置在大型攻擊艦上，無法裝在小型太空船上。



▲西圖賽帝國的戰鬪衛星太空站。



▲這是你的主要目標核子反應爐。

7. 戰鬥衛星太空站（Cetusite Satellite Station）

半徑：8.5 公里。

動力系統：物質／反物質驅動系統。

8. 主動力誘導轉化器（Main Power Induction Inverter）

這是反應爐核心的離子釋放系統，裝置於戰鬥衛星太空站上。這是你的主要目標，只要以光束魚雷（Photon Torpedoes）直接命中，即可摧毀戰鬥星站。

看完任務簡報後，再按一次 SPACE BAR ，四十秒後便進入作戰選擇頁，總計有九個戰役可供你選擇，從小到大分別為：

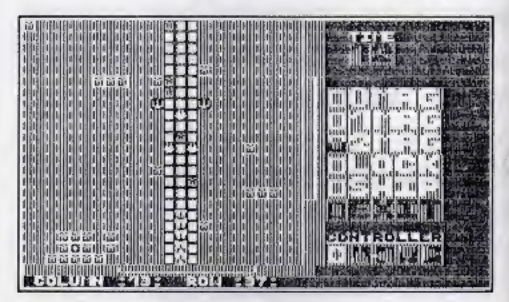
(1) Slingshot 彈弓戰
(2) Confrontation 正面決戰
(3) Point 重點攻擊
(4) Protect 保衛戰
(5) Arrowhead 侵入戰
(6) Sweep 掃蕩戰
(7) Surround 包圍戰
(8) Sandwich 三角夾攻
(9) Geneis 創世紀大戰
(10) Old Game 繼續上次存入之遊戲

只要用搖桿移動游標選擇戰役，再按 0 號按鈕（本遊戲一律使用 0 號鈕）便可進入作戰狀態。如果你是剛入門者，建議你從小型的彈弓戰開始磨練身手，再逐步向創世紀大戰挑戰。

作戰開始

在作戰狀態下共有兩個模式，一是地圖模式，一是單機模式。首先出現在畫面的是地圖模式，畫面的左半部是「作戰視窗」，由此可觀看整個戰場及戰況；畫面右半部是「戰鬥指揮區」，你的指揮命令全部由此傳達。現將戰鬥指揮區的功能說明如下：

Time ：表示在本戰役中攻擊的時間限制。例如：十二表示限時在十二回合內完成攻擊任務。



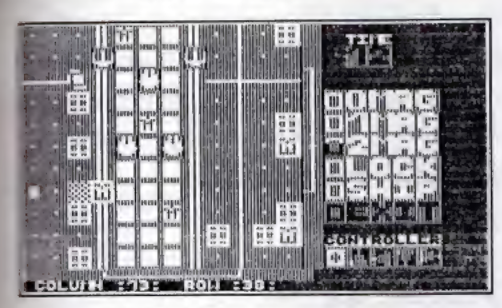
▲一倍放大圖。

0 Mag：0 倍放大圖。選擇本功能可觀看整個戰場狀況，敵我戰艦均以白點表示，觀察範圍為 69 × 38 格全戰場。

1 Mag：一倍放大圖。選擇本功能可觀看 22 × 24 格之部分戰場，敵我戰艦及砲台已可明確辨認。

2 Mag：兩倍放大圖。本功能可觀看 11 × 12 格之部分戰場，戰場地形也顯示的更清楚。

Lock　：選擇本功能後可以用游標鎖定戰場上任何一艘我方戰艦，進而移動、攻擊。本功能適合在不知戰艦編號的情況下使用，尤其是大型戰役，更爲方便。

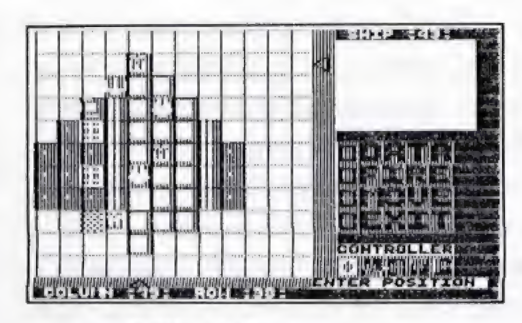


▲二倍放大圖。

Ship　：在知道戰艦編號的情況下，可利用本功能來選擇所欲控制的戰艦，此時左視窗會出現戰艦編號及型式。

Exit　：結束本回合戰鬥。選擇本功能後會離開地圖模式，進入自動作戰狀態，在此狀態下所有你未移動過的戰艦，電腦將自動替你移動、開火；之後，電腦將控制敵方戰艦向你攻擊；在電腦移動敵我戰艦之後，會自動結束本回合作戰。

Controller：游標控制器。共有四個圖形▲◀▼▶分別控制作戰視窗游標之上左下右的移動。上述之 0 ～ 2 Mag 及 Lock 功能均以本控制器來移動及設定，而視窗底下之 Column 及 Row 即游標所在之位置。

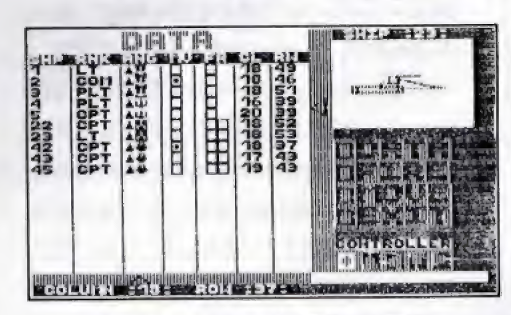


▲單機模式畫面。

整個來講 0 Mag ～ 2 Mag 是觀看戰場之用，爲標準的地圖模式。如果你選擇 Lock 或 Ship 功能，則進入前述之「單機模式」；在本模式下你可以指揮戰艦移動、開火或顯示戰艦有關資料，現將本模式下的戰鬥指揮區功能說明如下：

Data　：查詢戰艦資料。選擇本功能後，視窗會先詢問你是否只須查詢單一戰艦資料？若回答 Yes 則只顯示單一戰艦之資料，若回答 No 則顯示戰場上所有我方戰艦之資料。這些資料由左至右分別爲：

- SHP：戰艦編號。以阿拉伯數字表示。
- PNK：飛行員官階。COM表中校指揮官，CPT表上尉，LT表中尉，PLT表示少尉。
- ANG：船首指向。以兩個圖形分別表示戰艦所面對的方向及戰艦型式，在軌道內的戰艦型



▲戰場上我方所有戰艦的資料。

式以反白顯示，軌道外的戰艦則正常顯示。

- MV ：移動顯示。已移動過的戰艦在其方格內會有一白點；尚未移動的戰艦則以空方格表示。每艘戰艦僅能移動一次。
- FR ：開火顯示。顯示方式同上，但貝塔級和加瑪級戰艦具有開火兩次之能力。
- CL 及 RW：行和列。標示戰艦位置之座標。

Fire ：開火攻擊。本功能可以攻擊在本艦火力範圍內之任何戰艦（小心不要打到自己人）。選擇本項後右下角會出現" Target Ship "字樣，你可以用游標控制器將敵艦座標設定，設定後會自動開火射擊。本功能具有精彩之動畫攻擊畫面，馬上試試看！

Move ：移動戰艦。選擇本功能後，首先在游標控制器下方會出現" Enter Position"，請你輸入戰艦欲前往之位置，接著出現" Enter Direction "，請你設定船首的朝向。

Exit：離開單機模式。選擇本功能後左下窗會詢問你是否要另選一艘戰艦？回答 Yes 則可選控另一戰艦，再執行本單機模式之各項功能；若回答 No，則視窗會再詢問你是否要回到地圖模式？回答 Yes 則會回到前面所述之地圖模式，若回答 No 則結束本回合戰鬥，進入「自動作戰」狀態。其動作與地圖模式之 Exit 相同，電腦會自行移動你尚未移動之戰艦，並且控制敵艦向你發動攻擊。若是你在 Move 功能時曾移動戰艦飛越敵方雷射砲台，則有遭雷射砲擊落的危險，畫面會以動畫顯示，很精彩的！

在電腦指揮敵艦攻擊完畢後，本回合戰鬥即告結束，而在每一回合戰鬥結束後都會出現下列選擇項目：

▲每一回合戰鬥結束後所出現的選擇項目。

- Time Remaining：你所剩餘的攻擊時間（次數）。必須在限時內完成任務，否則會被判任務失敗。
- Save：存下本回合之戰鬥結果。
- Load：載入上次存入之遊戲。
- Quit：跳離作戰狀態，重新啓動磁片。
- Continue：繼續下回合作戰。

若你對本回合戰果滿意的話，可以先貯存再繼續遊戲；若不滿意可以叫出上次存下之地方重新玩起。當然啦！你不可以將磁片的防守封口封起來，這樣才能貯存遊戲。

作戰指導

1. 盡全力消滅所有敵艦，並以最快的速度向北方的帝國太空站基地推進。
2. 主要目標位於 CL：18 RW：5 之位置，只有阿爾發和貝塔級之光束魚雷才能將之摧毀。
3. 西爾賽帝國在地面上共有四處基地，在後面幾場戰役中隨時都會有敵艦從任一基地冒出來攻擊你，要處處小心，必要時隨時進入地圖模式中觀察整個戰場狀況。
4. 阿爾發和貝塔級戰艦在軌道內之火力網會受軌道之限制而變小，注意！所有戰艦並應儘量避開地

面雷射炮。

5. 敵艦火力的命中率幾幾乎是百分之百，只要在它的火網下很難逃命；而我方戰艦的命中率大約只有七成，偶爾會失手的。

6. 在不得已時，你也可以學「神風特攻隊」那種不要命的打法，用戰艦去撞擊敵艦，這樣子保證你的命中率是百分之百。方法是在Move 功能中將你的戰艦移到敵艦的同一位置即可，之後畫面上會出現" Collision"（互撞）之字樣，當然啦！其結果是同歸於盡，兩艦一同「駕返瑤池」去也!

7. 所有戰艦儘量由自己指揮移動、開火，不要讓電腦在自動作戰狀態下替你移動（除非你確定不會出事），否則你的戰艦會像肉包子打狗一樣，有去無回，而且去的特別快！

8. 多動點腦筋吧！指揮官沒那麼好當的，只靠橫衝直撞的匹夫之勇是成不了大事的。要分析敵我戰艦之移動能力及火力範圍，讓你的戰艦進可攻，退可守，使之誠如「擅攻者動於九天之上，擅守者藏於九淵之下」，這個遊戲的目的是訓練你成爲一位優秀的指揮官，而不是一介武夫，切記！切記！

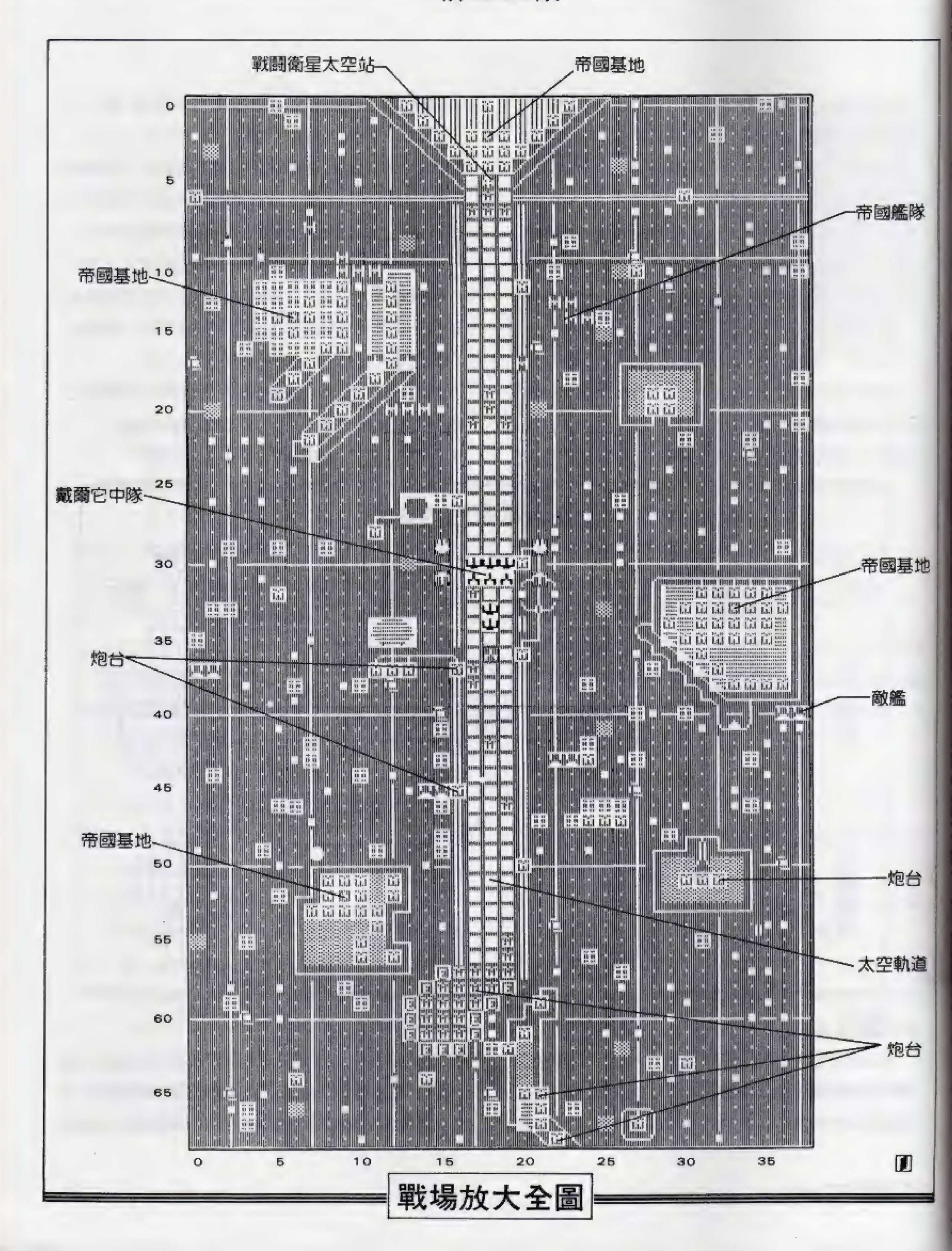
9. 最後，爲了幫助你完成任務，筆者特地將戰場之兩倍放大圖列印出來，希望對你有所助益。

軍團聯盟戰艦性能表

機型 / 性能	阿爾發		貝塔		加瑪	
	軌外	軌內	軌外	軌內	軌外	軌內
火力範圍						
移動範圍						

結語

這是個不算難的立體戰棋遊戲，遊戲方法也相當簡單（把搖桿拿在手上你就知道了），並且在第一場彈弓戰中，你可以輕易的擊敗帝國艦隊，而後會出現勝利後的動畫畫面，這是最最精彩的部份，也是你辛苦得來的戰果，好好好細欣賞一番吧！最後祝你早日擊敗西圖賽帝國，成爲優秀的戰區指揮官。


戰鬪衛星太空站
帝國基地
帝國艦隊
帝國基地
戴爾它中隊
帝國基地
炮台
敵艦
帝國基地
炮台
太空軌道
炮台
0
5
10
15
20
25
30
35
40
45
50
55
60
65
0
5
10
15
20
25
30
35

戰場放大全圖

/賴建宇



〈故事〉

緊急情況！國內的重要人物遭恐怖組織綁架成為俘虜，如果無法救回人質，全國將陷入混亂。但在政府無法正式出面的情況下，只有藉秘密行動救回人質，如果失敗，那後果將不堪設想。阿修羅，我們全靠你了！

〈評價〉

本遊戲在內容上與任天堂的「怒」和「戰場之狼」極為相近，但又較二者細緻許多，且畫面捲動順暢，人物造型細膩，也算是個值得嘗試的好GAME。

〈操作方法〉

遊戲進行時，可選擇單人戰鬥（一人玩），或者與阿修羅之戰友一昆沙門同時作戰（二人玩）。武器裝備方面有二種，一種是M-60步槍，另外就是弓箭（可不是一般的箭，在箭矢前端裝有高爆炸藥），其中步槍用來對付一般士兵，而弓箭用來摧毀戰車有極大的效果。

在操作方面，圓盤用以控制行進方向，Ⓐ鈕為發射步槍，Ⓑ鈕為發射弓箭。值得注意的是，進行二人遊戲時，當其中一人不幸死亡後再出現遞補者時，千萬要在影像閃爍時先選好位置，否則待人物眞正開始活動後，只怕三兩下子就慘遭橫禍了。

〈遊戲說明〉

這是一個以救人質為目的的遊戲。在遊戲進行中，可在路旁發現一間間的俘虜小屋，若用弓箭摧毀它，裡面的人就算是被你「解救」了。在感激之餘，會送你一些裝備，如箭筒（內有五支弓箭）、可增強箭矢威力的物品、或標有"？"的

瓶子，這三種之中以第一種最常取得，但弓箭最多只能攜帶九發，所以多取無益；第三種最具威力，取得後可將畫面上的敵人全部消滅。

另外在殺敵的途中，偶爾也會在地面發現標有"U"或"S"的瓶子，取得U後可增長射程，取得S後可加强子彈的穿透力，好好的利用這些裝備吧！每一關的盡頭都有一座關卡，唯有將關卡破壞，方能通過而到達下一關。

〈人物介紹〉

見附圖

1 步兵
尋常的小角色，小心不要被圍攻了。

2 機車兵
速度快，幾乎是來無影去無蹤，送他一枚火箭吧！

3 狙擊兵(1)
小心了，他們的子彈可是又快又準，射程尤其是遠。

4 狙擊兵(2)
可怕的對手，同狙擊兵(1)。

5 殺手
無人性的殺人機器，自己保重自己吧！

6 飛刀手
手中飛刀奇準，是十分棘手的敵人，最好是「保持距離以測安全」。

7 戰車
威力最强的武器，需二枚火箭方能解決它。

8 迫擊砲兵
迫擊砲射程不但遠，威力又大，應將之列在黑名單中之第一位。

9 特種部隊(1)
身著防護衣，手執火焰槍，不怕子彈，只有火箭能解決他。

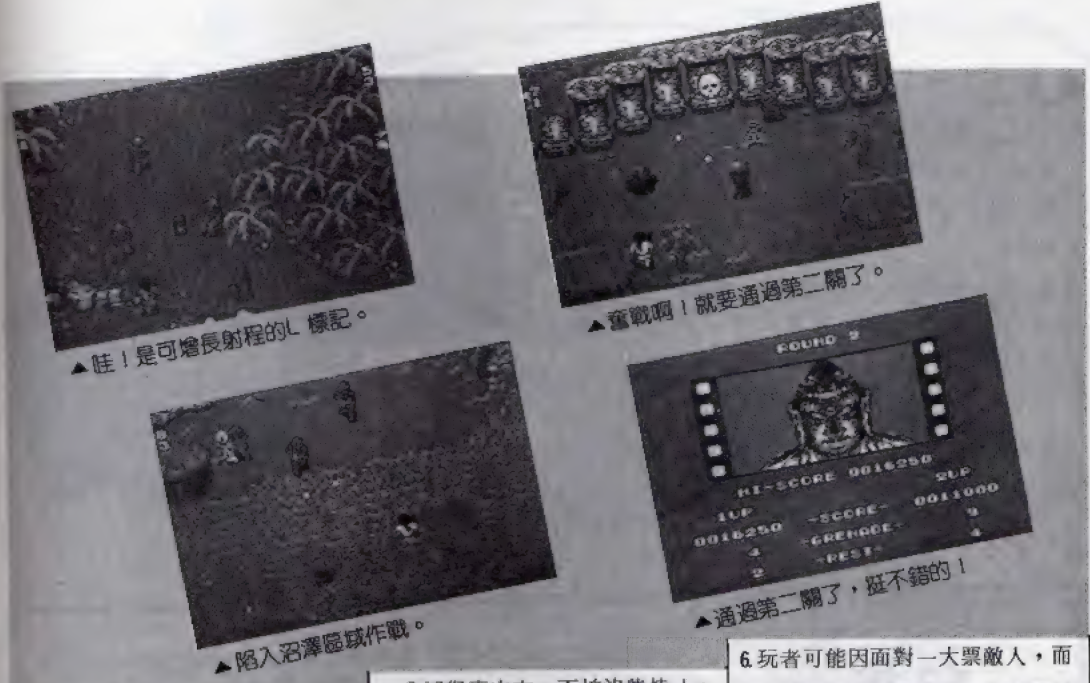
10 特種部隊(2)
手中武器非常可怕，須玩者親自體會方知。

11 火箭砲兵
常與步兵協同作戰，要特別留心！

▲標題畫面。

▲營救人質後，可取得箭筒。

▲通過第一關後的畫面。



▲哇！是可增長射程的L標記。

▲奮戰啊！就要通過第二關了。

▲陷入沼澤區域作戰。

▲通過第二關了，挺不錯的！

〈技巧〉

本遊戲共有六大關，分別爲平原、密林、沼澤、沙漠、市街及海邊。想要完成任務並非容易之事，筆者將個人經驗寫出，使讀者能以最快的速度進入情況。

1. 遊戲進行時常覺得子彈射程不夠，所以一開始可以找一個適當的地點「練功」，待殲滅敵人數量達一程度時，便會出現U或S，利用它們將使遊戲更容易進行。
2. 精緻的背景地形不光是供你欣賞而已，擅用地形將可使自己得到更多的掩護。
3. 射擊俘虜小屋時，須取好角度，否則只是浪費彈藥而已。危急時儘量發射火箭，不要吝嗇，記得「留得青山在，不怕沒柴燒」。
4. 至於進入關卡的秘密，在於殲滅敵人的數量。故你一到達關卡時會有一大票人衝出來，殺掉他們！否則對著關卡發射再多的火箭也是枉然。
5. 遊戲設計之初，爲了讓玩者建立信心，增加遊戲的親和力，故在第一關提供「繼續」的功能，但僅限於二人玩模式。方法很簡單，當你陣亡時，馬上按任何按鈕，立刻又是好漢一條。若進行單人玩模式，當你陣亡時，按第二支搖桿的任何按鈕，瞧！毘沙門來爲戰友復仇了！但過了第一關後，另有不同的「繼續」密碼，你只得憑實力了。
6. 玩者可能因面對一大票敵人，而在某地停留不敢前進，但如果以S形路線向前衝鋒掃射，通常能收到奇效。

〈計分〉

①如（表一）

步兵	100
火箭砲兵	150
狙擊兵	150
迫擊砲兵	150
特種部隊	200
殺手	100
飛刀手	150
機車兵	500
戰車	1000

②完成每一關的得分分別是 5000，10000，20000，50000，100000，500000。

阿修羅的繼續之法

阿修羅的繼續方法只適用於 2 Players 時：

第一關，只要在Game Over 出現時，按下任一按鈕即可。

第二關，Game Over 出現時，圓盤的上下方向連按，直到下一位人員出現。

第三關至第五關則比較困難，根據日文資料指出，在Game Over 畫面出現時，壓住圓盤的右方，然後左右按鈕連按。但這個方法筆者一直沒成功過，特地在此提出供各位玩家參考。

／編輯部

▼可惡！GAME OVER了。



▲又是一條好漢！

台北｜東京 ══零時差══

自從「精訊電腦」於第十一期開闢「SEGA」專欄以來，多少汲汲追求高品質遊戲的玩家，莫不爲其細緻的立體動畫而讚歎不已；多少渴求新奇的心，四處找尋SEGA的卡匣，但失望總是伴著興奮而來。因爲台灣現有的SEGA卡匣幾乎泰半已是問市半年以上，新卡匣的貧乏使得不少SEGA的玩家慨歎「英雄無用武之地！」

有鑑於此，本刊特設立「台北——東京零時差／SEGA卡匣代購專案」，凡有意購買下列原版卡匣者，請親洽或郵撥本社，郵撥者請註明卡匣名稱、數量及詳細地址、電話，預付訂金五佰元，四週後取貨。若有疑問，請電洽 511-4012 精訊電腦雜誌社李先生。

1M/NT$1,200

①職業高爾夫（Master Golf）
②職業棒球（The Pro-Baseball）
③排球（Great Volley Ball）
④超能力女刑事Ⅱ（スケベレ刑事Ⅱ）
⑤宇宙大冒險（企鵝推蛋）
⑥世界籃球賽（Great Basketball）
⑦魔界列傳
⑧星戰防衛計劃（S.D.I.）
⑨幻想精靈（Opa-Opa）
⑩赤色光彈Ⅱ（Tai Formation）
⑪家庭運動營（Family Games）

2M/NT$1,300

①亞力克斯Ⅱ（BMX Trial）
②高速賽車（Out Run）
③幻想空間Ⅱ（Fantasy Zone Ⅱ）
④洛基（Rocky）
⑤覇邪的封印
⑥異形（Alien Syndrome）

/徐政棠



霸邪的封印

一、楔子

百年前，人類所居住的世界是和異次元的邪惡世界毗鄰而居，因此時常受到另一世界軍隊的威脅，而引發了一場場的戰爭。當時有一位名叫龐多拉的法師爲了封閉兩世界之間的通路，不惜耗費數十年的光陰，最後仍然無法找到傳說中的「霸邪的封印」來阻隔兩地。年歲逐漸老邁的龐多拉痛恨異次元邪怪危害人間，感嘆無力反攻之餘，不得不使出最後的法術暫時封住了二個世界的通道，但也用盡了全身的力量，力竭而死。龐多拉臨終時仍舊頻頻叮囑後世子孫一定得找出霸邪的封印，否則異次元和人間的通路會再度開啓。

經過漫長的歲月後，人們早已淡忘異次元世界的存在，更不記得百年前的警告。人們只知道在一個名叫龐多拉的封印之後，是一個極可怕的世界，完全不知道霸邪的封印的存在。

十天前，在一個巨大的聲響之後，龐多拉的封印終告破裂，百年前的預言終於應驗在這個和平的陸地上，唯一的方法只有找出封印，永遠封住穿越二個空間的隧道。從一些投降的怪物口中得知封印似乎是落在異次元軍團司令鐵拉林的手中。

現在你已經知道一切事情的來龍去脈了，出發吧！勇士。但你必須記住，光憑你一個人的力量是無法完成任務的，你必須四處找尋志同道合的夥伴才有獲勝的希望。祝你好運！

二、前言

在任天堂或 SEGA MARK Ⅲ 上，若一個RPG 遊戲沒有任何背景音樂，眞不知道會變成什麼樣子。但話又說回來，如果其音樂太差的話，筆者倒寧願關掉音樂，免得噪音煩人。但「霸邪的封印」之音效，保證讓你說聲：「讚」！尤其是加上「FM音源」（請參閱84頁）這個音效加強器之後，音效之完美簡直像是電子合成樂器，令人捨不得離去。

除了完美的音效之外，「霸邪的封印」中的人物造型都十分細膩，而且隊伍在移動時，背景也會起伏捲動，畫面效果堪稱一流。現在，就請你進入這個世界，並享受零缺點的視聽效果吧！

三、操作方法

1.圓盤：①控制隊伍的行動方向。
　　　　②移動文字視窗的游標。
2.Ⓐ鈕：①執行游標所指定的指令。
　　　　②進入某一建築物。
3.Ⓑ鈕：①開啓／關閉文字視窗。
　　　　②離開市鎮。

四、進入遊戲

把卡匣插入SEGA MARK Ⅲ後，打開電源，你會看到「覇邪的封印」之標題畫面。按(START)鈕之後，輸入四個字當做你的大名，再把游標移到右下角的おわり一欄，按下Ⓐ鈕，即可進入遊戲。

現在攤開包裝內的地圖吧！你的位置就在地圖的東北方——Arkas城堡上。現在仔細看看地圖上是否劃分成許多小方格？每一個小方格都代表了一個行動單位，也就是一步，整個地圖共有72×96格，應該夠你探索了。

此刻當務之急莫過於找尋一些較弱的敵人賺取經驗。但千萬別離開平坦的土地，走入山區或森林冒險——那只會讓你死得快一點。至於戰鬥或文字視窗的使用方法，稍後再敍。

五、螢幕上的訊息

螢幕上共劃分成四個區域，各顯示出不同的資料：

1.主畫面：舉凡背景的移動、加入的人數或是戰鬥均在此畫面進行。
2.地圖顯示區：顯示隊伍所在的位置，以及附近的地形。由於只有5×5的空間，所以時常查看地圖是十分重要的工作。
3.人物狀況：每一個人都有二條顯示表；上方代表此人目前的經驗值，若經驗滿了該人物就會晉昇一級，生命點數上限、經驗值上限、攻擊、防禦力均會增加，但要晉昇至下一級也需要更高的經驗值。下方代表該人物的生命點數，全部耗盡則會立刻死亡。此外，藍色代表上限；白色代表目前的數量。
4.隊伍目前的物品：
　①金錢：隊伍所擁有的金錢總數。
　②藥瓶：可用來恢復隊員的生命點數。
　③獸骨：可在城鎮出售或換取物品。
　④名望：代表你們全隊的知名度。

六、文字視窗說明

當隊伍在移動狀態（即螢幕上沒有出現文字視窗時）按下Ⓑ鈕，則地圖顯示區會出現一個文字視窗，供你選擇使用。它的功能如下：

1.ちりよう：使用隊伍攜帶的藥瓶治療隊員。使用此項功能之前得



▲標題畫面。

先確定你的隊伍身上有藥瓶，然後再選定治療何人。

2.つよさ：顯示出全隊隊員所使用的武器，以及各人的攻擊力（S下方的數字）及防禦力（D下方的數字）。

3.もちもの：顯示出隊伍所擁有的魔法物品。

4.しより：儲存進度或重新開始。選擇此功能後你可以有二個選擇：

(1)セーブする：儲存遊戲進度。由於卡匣內附有電池記憶裝置，所以只要你把遊戲進度存入卡匣，在關機後仍舊可以保留下來。爲了方便起見，記憶裝置共有五組，你只要任意選一組即可存下進度。日後在標題畫面中選擇Continue，即可取回以前存下的遊戲進度。

(2)ゲームをやめる：結束遊戲，回到標題畫面。

當然囉，若你日後找到了某些特殊物品，則文字視窗中也許會出現更多的指令供你使用，恕我在此賣個關子吧！

Ⓑ鈕除了能打開或切掉文字視窗之外，也能取消上一個指令。例如你正要指定第一人飲用藥瓶恢復生命力，卻又臨時改變主意時，就可按下Ⓑ鈕取消該治療指令。

七、戰鬪

當你在野外移動時，難免會碰到一些四處遊蕩的怪獸或是來往的人們，這時畫面就會切入戰鬥狀態，同時右方也會出現下列選擇：

1.たたかう：攻擊面前的生物。選擇此項目後，尚須決定由何人出戰。

2.にげる：逃走。若沒有順利逃開，則全隊的人員都會遭到對方的攻擊。

3.はなす：和對方交談。

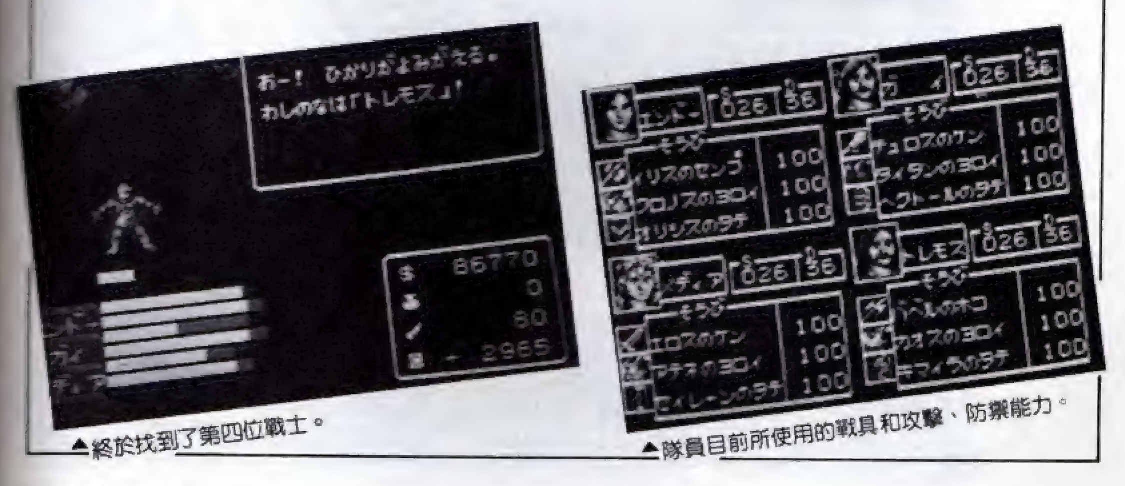
4.まじゆつひん：使用隊伍所攜帶的戰鬥用魔法物品。

5.じゆもん：使用咒語。

在「覇邪的封印」這個遊戲中，戰鬥時敵人的數量不會超過一個。爲了公平起見，每一回合中我方也只能派出一人上前廝殺，絕不允許有打群架的情況出現。大部份的敵人攻擊時，也只會對付上前迎戰的人，僅有少數力量强大的對手能夠施展法術，一次傷及全隊人員。

有些人是打不得的，如商人及光明法師。至於是否應該攻擊對方；或是以交談方式來獲得消息可以由名望點數的增減來決定。名望點數增加，則代表你剛剛殺的是異次元軍隊之一；反之則代表你殺錯了人。

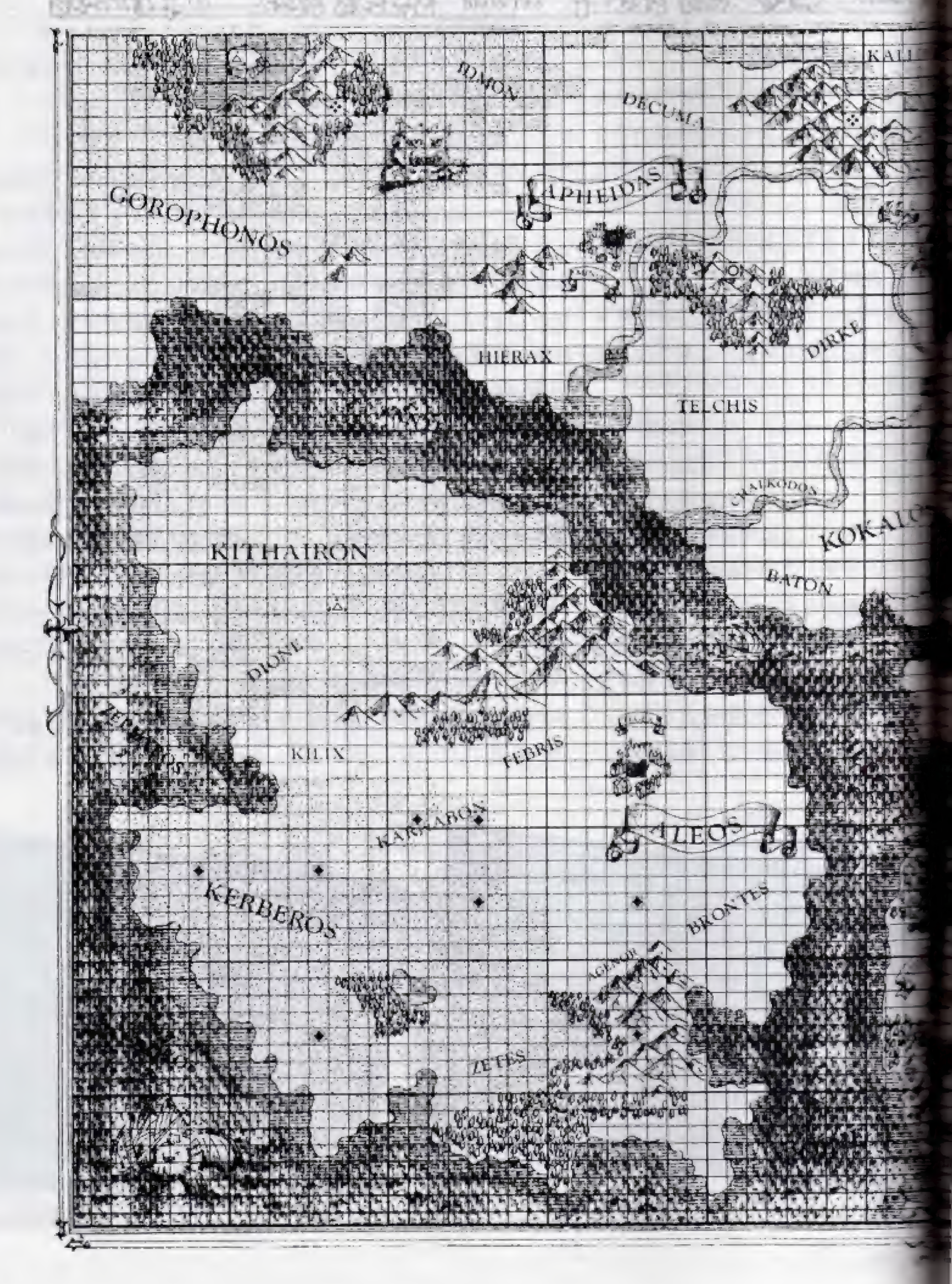
對方死了之後，通常會留下金錢及獸骨，少數敵人會留下魔法物品



▲終於找到了第四位戰士。

▲隊員目前所使用的戰具和攻擊、防禦能力。

△村落　❖洞穴
◎市鎮　◆地下城
O城堡



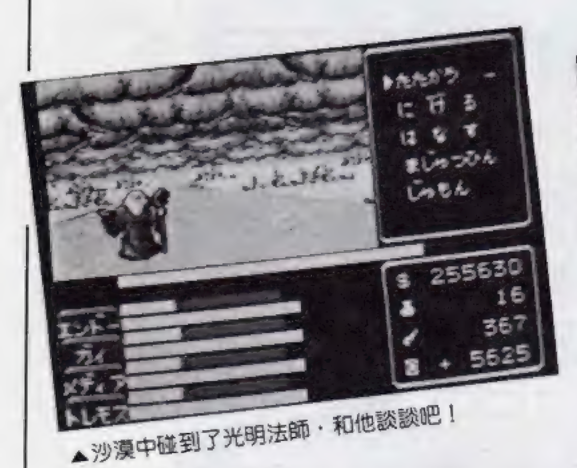

ARKAS
QUIRINUS
ORTYGIA
JULUS
DIMOITES
APHAREUS
JULUS
IPHIS
ELATOS
HERKYNA
METIS
SILVIUS
IKAROS
KYBELE
ITYS

。獸骨不要亂賣，你很快就會用得著，至於金錢方面，不妨去找一些敗德的商人，殺了他之後不但可獲得二千元，並可增加名望點數。

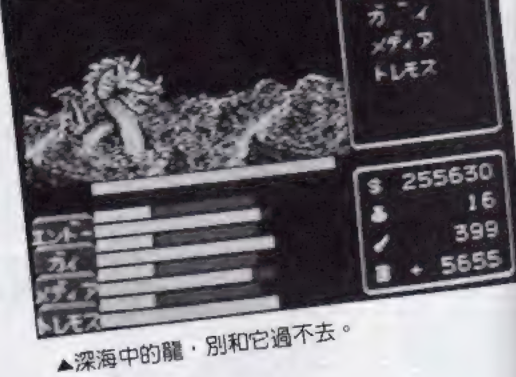
八、市鎮

在地圖上你可以找到六個市鎮、二座城堡的位置，事實上尚有地圖上所沒有標明的市鎮。城堡所提供的幫助詳見攻略篇，市鎮提供的服務如下：

1. 治療創傷：店裡的藥劑師會依照每人受傷情況的嚴重程度來索取金錢。另外，店裡也出售除伍外出時急救用的藥瓶，五瓶二千元，十分昂貴！
2. 購買戰具：出售普通的武器、護甲及盾牌，某些市鎮的商店也會出售魔法物品。
3. 搜尋情報：鎮中年長的智者當然有很多消息可告訴你，但你必須付出一些代價才能打開他們的金口。除了智者之外，你也可以向村中的居民問訊，但不需花費金錢。
4. 打鐵舖：武器、護甲和盾牌並不是不會磨損的。當劍的銳利度減退、盾牌不再堅硬無比時，就得到鐵匠舖中花一筆錢打磨了。
5. 出售獸骨：可出售你身上的獸骨，一根值五十元。



▲沙漠中碰到了光明法師，和他談談吧！



▲深海中的龍，別和它過不去。

九、魔法物品

目前所知道的魔法物品只是衆多物品中的一部份。在你的旅途之中，或許會找到一些奇怪的東西，那就只有靠你找出它的功能了。目前所知的魔法物品功用如下：

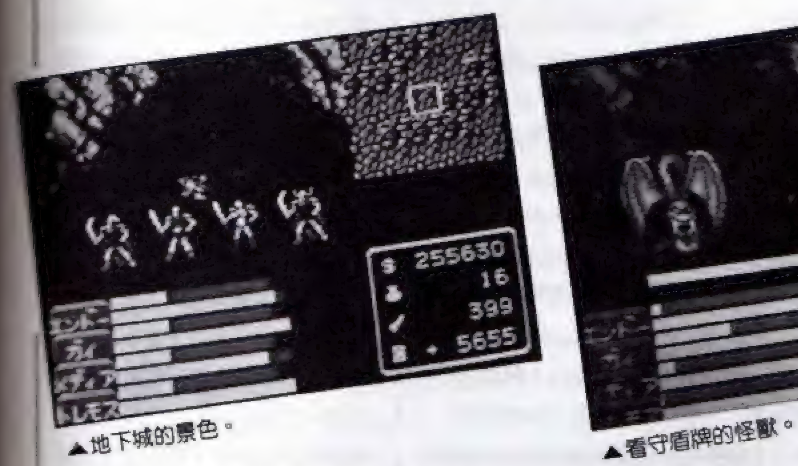
1. せいなるこのみ：聖樹的果實，用它擲中敵人將造成某程度的傷害。
2. ふっかつのいし：可使隊員在戰鬥中把生命點恢復至上限，故被人尊爲復活之石。
3. けもののかめん：可使你看清漆黑洞窟中的通道。
4. かぜのしるべ：可使全隊瞬間抵達任何你所知道的市鎮，因此你必須四處打聽各市鎮的名稱，否則將無法使用這種魔法物品。

十、攻略篇

首先筆者必須聲明，敝人仍舊是個不折不扣的日文盲，所以無法爲各位說明各個區域中所獲得的訊息，並一一加以分析。若你看得懂日文，不妨自已試試看，不要看本篇攻略順序，相信這樣做會使你更了解這個遊戲的一切內涵。

①遊戲剛開始時，你正位於Arkas城堡。現在你先四處走走，找一些小恐龍、盜賊或惡德的商人賺取金錢及獸骨，若非必要，儘可

能不要找那些生命點和你差不多的怪獸交戰。賺到一些金錢之後，到南方小島上的市鎮去治療身上的創傷，並在鎮內四處探聽消息。儘量賺取金錢，並買下市鎮內出售的長劍（つるぎ）、護甲（よろい）及盾牌（たて）。當你覺得附近平地上的敵人都無法威脅你的生命時，就向西方前進，到Orcho市鎮吧！



▲地下城的景色。

▲看守盾牌的怪獸。

②在Orcho鎮內的鐵匠店中，你可以用極高的費用雇請一位打鐵匠隨行，這樣你就不須再拜訪鎮內的打鐵舖了。除此之外，Orcho的某個商店會出售能使你看到洞窟內通道的魔法物品，一定要買下。若你擔心金錢不足，不妨在市鎮外找尋一種出現次數很高的黃獅子，殺死它可賺到三千元及獸骨。

③買下數十瓶藥水，然後前往Orcho鎮東南東方的地下城，在裡面的箱子裡可找到ふるきカゴト這項物品。

④離開地下城之後，若你的情況尚可，不妨在地下城入口附近的樹林內逛逛，有時會碰到一種全身藍色、象鼻般的怪獸，殺死它可得到聖樹的果實（運氣差的時候也有可能拿不到），一次可得到三個。

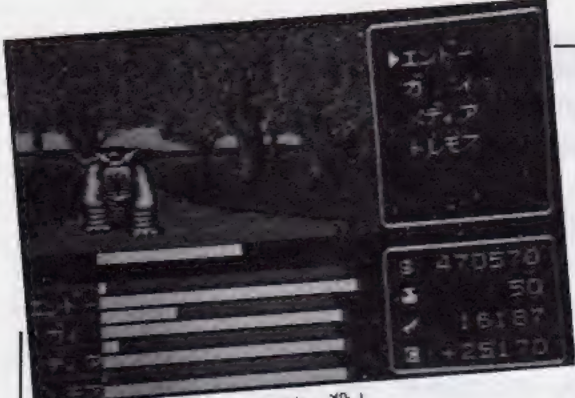
⑤若你身上的獸骨超過三百根，就到Orcho鎮南方樹林內的城堡。城內的國王會拿取三百根獸骨，並給你一把威力强大的戰斧（若你在進行第③步驟之前身上已有了足夠的獸骨，可以先到城堡換取戰斧，再探地下城）。

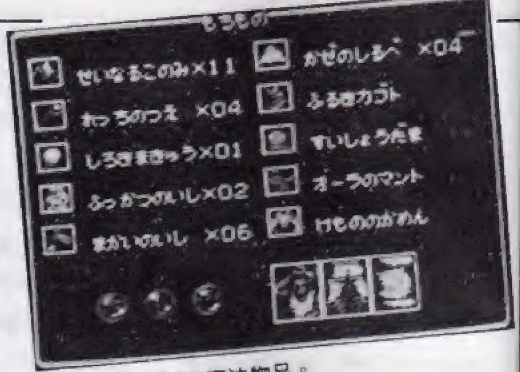
⑥現在通過Orcho市鎮北方的橋樑，然後往西北方前進，在這塊大陸的西北角有一處村落，裡面的居民會告訴你一些事情。接著你的隊伍就會出現三個空位，準備容納其他三位戰士。

⑦現在仔細看看地圖，在Orcho鎮西南方有一個" Kokalos "字樣，在該文字的南方海邊有一座市鎮，找到它！

⑧進入市鎮之後，立刻找尋醫治創傷的藥劑店。在店內選用最後一項唸出咒文，藥劑店內會走出一位戰士，他就是你所要找尋的第一位戰友——ガイ。

⑨現在開始練功以便提昇你及隊友的等級吧！在地圖中央Marura南方有一個小島，唯一的通路是一座陸橋。在陸橋上有一個威力奇大的骷髏兵看守著，而且只有第二位戰士才能砍傷它。但是一看第二位戰士的裝備……什麼都


▲這隻怪獸身上帶了八千塊，殺！


▲隊伍所携帶的魔法物品。

沒有！沒辦法，只好到附近的店舖替他購買護甲及盾牌。若你身上有三百根以上的獸骨，那就不需要購買武器，只要走到Telchis大陸上的城堡，就可以得到另一把威力奇大的長劍。有了這把劍以及先前得到聖樹果實的幫助，應該可以打倒骷髏兵而進入小島。在小島上，你可以買到船隻，現在渡海南征吧！

⑩現在我先介紹四個隱密的村落，裡面提供了不同的服務，當你的經濟情況允許時，不妨去看看：

(A)在地圖西北角，沙漠和平原交接的村落內有一位打鐵專家，他可以把你們從城堡內得到的强力兵器打磨的更有威力，但是打磨一項兵器需花費三萬元。

(B)在Elatos 東方接近邊緣的陸地上也有一處村落，你可以用五十根獸骨換取一種名叫まかいのいし的魔法物品。它可以封鎖住敵人的施法能力，但不一定每次都成功。

(C)在地圖南方中央之處也有一處村落，在此你可以花一萬元的代價來購買一根裂地之杖。裂地之杖是屬於攻擊性的魔法物品，隊伍中頂多能攜帶四根。

(D)在地圖北方中央的村落是筆者最不希望你前去拜訪之處。該村落中有一位法力高强的藥劑師，可使死去的人們復生，但是要付出三萬元的服務費。

⑪現在你必須完成一項十分麻煩的工作，才能找到第三位戰士：首先去買四根裂地之杖，五、六個能封鎖敵人施法能力的魔法物品（即まかいのいし）以及九個聖樹的果實，然後前往地圖左上方的Apheidas 大陸。抵達目的地後向該大陸的東北方前進，該處有一個洞穴及一個市鎮，進入市鎮把身上的創傷醫好，再離開市鎮進入洞穴。

⑫洞穴內有一隻長相怪異的雙尾狐狸，生命點很高。先用魔法物品封鎖它的施法能力，再依序用裂地之杖、聖樹果實攻擊它。攻擊性物品用完之後，再輪流派遣二人上前砍殺。殺死它之後就可以找到一具强力護甲，可供第一人使用。

⑬完成這項艱難的工作之後，你就該前往Elatos大陸上東南方的Doris市鎮找尋第三位戰士メディア。在她加入之後別忘了替她購買盾牌和護甲，然後用三百根獸骨替她到西方的Elotakia城內換取武器。

⑭現在你不妨在Elatos 大陸上鍊功。有一種頭上長了四隻角、身上有紅色條紋的怪物是你目前最急於找尋的對象。它的攻擊力很差而身上的金錢又多，是用來賺取費用的最佳途徑。當你覺得有一點厭煩時，就離開這塊大陸，準備找尋第四位戰士吧！

⑮裂地之杖和封鎖敵人施法能力所需的魔法物品是此行不可或缺之物。買足這二項物品之後，你必須重複第④步驟中的行動，去拿取聖樹的果實。由於你每次殺死藍色象鼻怪獸都有可能找到聖樹果實，而且每次都能找到三個，所以殺三隻怪獸就可以拿到九枚，但因爲後面的怪物相當難纏，九枚仍然不夠多，而隊伍似乎也沒有辦法再攜帶更多的果實了。別慌；先用掉一枚，再去殺象鼻怪獸，你會發現隊伍可攜帶十一個果實。

⑯一切準備就緒後，就前往地圖右下角的孤島。在島上唯一的洞穴裡居住了一隻深藍色的長頸怪獸，防禦力特强，殺死它之後就可以找到一具盾牌，也是第一人所使用的裝備。

⑰完成這項任務之後，你就可以前往Elatos大陸東方群山環抱的內陸湖了。在湖泊正中央有一個山洞，裡面正是第四位同伴——トレモス。

⑱現在你還要打四場硬仗，以取得第二位和第三位戰士所用的護甲及盾牌，地點如下：

(A)第二位戰士的護甲：在第⑨步驟中不是有提及一個小島，上面出售船隻嗎？在該島東南方有一個洞穴，裡面的怪獸正在等你呢！

(B)第二位戰士的盾牌：在地圖的西北角上有一個湖泊，在該湖泊的東南方也有一個洞穴，裡面就是看守盾牌的怪獸。

(C)第三位戰士的護甲：洞穴的位置在Elatos大陸上Doris市鎮的北方。

(D)第三位戰士的盾牌：記得遊戲剛開始的城堡嗎？現在你必須先到城堡南方的Galia市鎮，然後向西走，渡過一條小河，就可以找到洞口了。

⑲完成這些工作之後，就可到Galia市鎮南方的地下城接受再一次的挑戰。由於第四位戰士身上有一卷卷軸，所以你現在可以使用三篇不同的咒文，其中一篇可以使看守地下城的守衛讓開，讓你進入地下城。第四位戰士的武器、護甲和盾牌均在此地下城內。

⑳Elatos 大陸上有一片沙漠，在該沙漠北方和平原交接處有一座地下城，那兒也是非去不可的。在此處你可以找到一顆水晶球（すいしょうだま）及斗篷（オーラのマント）。有了水晶球之後，你在地下城就可以看到石牆後的通道或物品，十分方便。

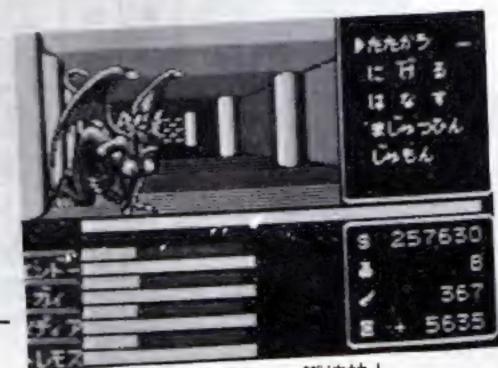
㉑到第⑩步驟提到的加强武器强度的村落去，把每個人的武器打磨得更加鋒利，但只能打磨一次。

㉒到地圖左上角的內陸湖去。湖中央的村落內會有一位老人，能夠使船隻航行於深藍色的海水中。現在，往左下角的神秘大陸出發！

㉓在深海之中有一種生物不能濫殺，那就是龍。殺死龍之後，名望點數會顯著的降低。但是龍的身上常帶著復活之石，所以不得不殺幾隻。隊伍頂多也只能攜帶三塊復活之石，當你拿夠復活之石後，就不要再殺龍了。

㉔到達Aleos這塊大陸之後，立刻進入Tegea鎭內休息。恢復體力之後再出鎭練功以提昇等級。當隊員的攻擊力到達二十點以上，才能進行下一個步驟。

㉕以Tegea鎭爲中心向南方直走，會看到一個地下城的入口，進去



▲異次元軍團司令——鐵拉林！

看看，結果又被趕出來！沒關係，再向南走，你就可以看到群山中有一小塊沙漠。將隊伍移到這塊沙漠上，你會找到一個地下城，在裡面你可以發現一隻三頭怪獸，看守著一顆藍色的寶石，上面有個「天」字。

㉖離開地下城之後，向西方走入沙漠，你可以找到一個市鎮。補充體力之後離開市鎮，向南走三步、向西走五步，又有一個地下城，裡面放著綠色的寶石——「地」。

㉗離開地下城後，再向北走十步，第三個地下城內放置了紅色的寶石——「冥」。

㉘三顆寶石到手之後，向右走，你會找到三個十分靠近的地下城入口。先到右邊的地下城入口，結果被守衛趕出來，到左方的地下城，守衛會讓你進入，裡面有一隻綠色的獨眼怪獸，殺死它之後全隊人員會受傷，而且隨行的工匠會死去，而名望點數大增，眞是怪哉！若你願意的話，不妨回到以前的城鎮再雇用一位工匠。因爲你殺死了洞穴內的怪獸，所以Aleos 北方沙漠內的村落會賣給你一項殺傷力極強的魔法物品——しろきまきラ。

㉙搜購四根裂地之杖、十一個聖樹果實、三枚復活之石，以及封鎖敵人施法能力的魔法物品之後，回到當初拿取「冥」這塊寶石的地下城入口，向西走六步就可以找到最後一座地下城。

㉚這個地下城共有三層，第一層要走左上角的樓梯；第二層要走右下角的樓梯；第三層要進入左上方的樓梯。隨後你就會看到異次元軍團的司令——鐵拉林。

㉛先封鎖鐵拉林的施法能力，再把所有具有攻擊性的魔法物品用掉。這樣一來，鐵拉林的生命點數就少了五分之二了。現在讓你的四位戰士輪番攻擊，危急時使用復活之石使生命點數恢復到最高。鐵拉林死後，你就可以找到遺失已久的「霸邪的封印」，任務也告結束。

TOP 10 SEGA



SDI

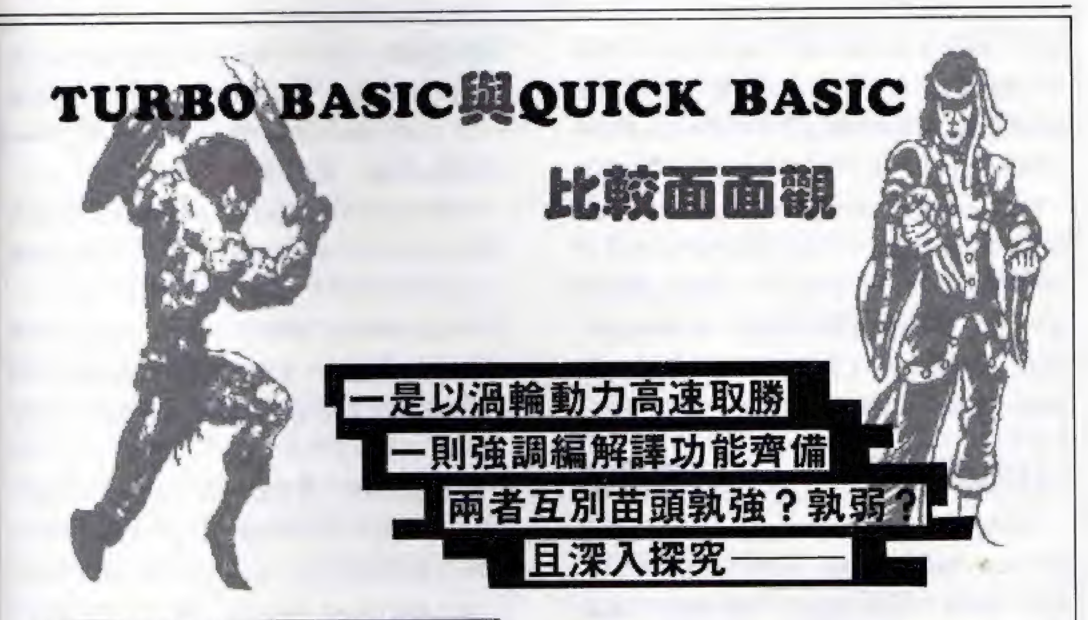
世界籃球賽

上月名次	本月名次	遊戲名稱
—	1	SDI
1	2	霸邪的封印
5	3	NAZCA'88
—	4	麻雀戰國時代
4	5	幻想空間Ⅱ(快樂小飛碟Ⅱ)
—	6	排球
3	7	職業棒球
—	8	世界籃球賽
2	9	亞力克斯Ⅱ
—	10	赤色光彈

註：上期第十一名爲排球而非冰上曲棍球。

/西門孟

IBM



●慎選功能齊備的編譯器

對於初學者或是非程式員的人來說，Basic 是一種相當簡便的語言，它能使你在短時間內將想法在電腦上實現。由於了解Basic 語言者甚，其中便不乏許多從事軟體發展的公司汲汲地在這塊園地耕耘，雖然簡易的Basic 已有ANSI 標準，但在 IBM PC／XT及AT系統中的Basic ，卻擴大利用它延伸特性。這雖然提高了它的功能，卻也犧牲了其移植性（ Portable)，致使使用者會發現他的程式一旦換到了別種機型的主機使用，便有毛病運作不順。

言歸正傳，Basic 對於非程式員來說，速度不夠是其遭人詬病處之一，因此Basic 的編譯程式便開始出籠。使用好的編譯器（ Compiler ），可使你的程式具有更高的效率及安全性，但是要如何判別Basic 編譯器的好壞呢？我大致歸納出五點：

㈠相容性（ Compatiability）至少要能與Basic A相容，也就是說Basic A的指令必須能全部編譯出來。稍早出版的Microsoft Basic Compiler 就發生許多Basic A的指令無法編譯的情況。

㈡高速的執行速度。撰寫Basic 程式的人均樂於見到自己的程式能高速運作，在這方面，Turbo Basic 算是相當成功的，其令人咋舌的執行速度令人不敢相信是Basic 所能達到的。

㈢穩定性（ Stability ）。有沒有編譯過的程式無法執行，或是執行一半才當機的慘痛經驗呢？編譯器的設計不當的確會使程式跑出許多執行錯誤（ Run-Time Error ），有些裝了渦輪增壓的高速編譯器，就是其中一類。

㈣擴充性（ Extend Ability ）的考慮。最近發展的編譯器均加入了各樣各式的函數及功能，如：遞迴、 8087 運算能力、EGA 繪圖 、區域、整體變數的使用、視窗處理功能、偵錯器、長整數及一大堆天馬行空的東西。這些語言上的擴充用處，就得看你的需要去判斷了。

㈤限制（ Limitation ）：任何的編譯器都有其

限制，當然它不會在廣告或文章向你宣傳，全得靠自己去嘗試了。例如程式的長度限制，可否與其他種語言聯結？可否做插斷處理？可否在單色顯示器（ Hercules ）繪圖？可否做DOS 命令的功能？

看了以上的說明，你該對Basic 的編譯器更有些概念才對，畢竟這個二十多年歷史的語言，能生存到今天也不簡單。但對於今天的許多需求已不敷使用，要賦予它一個新生命正是時候，由Microsoft 發展的Quick Basic 4.0 與Borland 推出的Turbo Basic 正是我們本次討論的主題。

●高速編譯器——Turbo Basic

不論是編譯或是執行的速度，Turbo Basic 總是勝於 Quick Basic 。在執行速度的競賽上，Quick Basic 是輸給了 Turbo Basic ，但讀者先別下結論，要知道的「內幕」還很多。

Turbo Basic 對外宣稱他們的編譯器是完全以組合語言完成的，用這種沒有軟體藝術的語言代表了什麼呢？㈠執行速度快，㈡程式不易維護。後者我指的是Borland公司不易維護他們的Turbo Basic，只要該軟體設計工程師一離職，Borland公司就有麻煩了。一件事實擺在眼前，Turbo Basic還未推出 3.0 版，Microsoft 的 Quick Basic 已經推出 4.0 版了。這個現象透露一個訊息：組合語言的撰寫太容易陷入細節的處理，而高階語言可以堆積出好用的程式庫供日後發展用。

Turbo Basic的速度是不容置疑的，程式的行號可加也可不加，若你想養成好習慣，最好開始忘了你程式中的行號！新一代的 Basic 已經不太希望見到你的行號，使用 Gosub 可用副程式名稱來呼叫，最好是常用 Gosub來增加程式的結構化，而少用 Goto 。因為使用 Goto 的習慣 ，會像瘤一樣地在你腦中增大。此外 Turbo Basic容許你寫出整體變數和區域變數，也有卅二位元的長整數形態，你也可以用 Turbo Basic 寫出遞迴（ recursion ）的程式。在 Turbo Basic 中就有漢諾塔（ Hanoi Tower ）的程式示範，實在很快！

在繪圖支援方面，Turbo Basic 提供了EGA 及 CGA 的指令，但沒有Hercules 及 VGA 的支援，算是落伍了。

在支援的程式庫方面來說，Turbo Basic 算是頂差的了，它有網路、資料庫等等的程式庫支援，但是誰需要它！你用 Basic 寫資料庫管理的程式嗎？我可不！

在移植性說來，麥金塔（ Macintosh ）上也有 Turbo Basic，所以大致說來， PC 上的Turbo Basic 程式或許修改一下就可以在麥金塔上執行。

註：Macintosh Apple是一種較好品種的蘋果，這大概也是蘋果電腦公司的寓意於此。

到目前為止，Borland 推出支援Turbo Basic 2.0 版的程式庫及參考手册約有三套左右：網路、資料庫及文書處理器的程式庫。這三套支援的套裝軟體都寫的不錯，但均有些致命傷，網路工具箱所傳送資料的最高速是 2400 Baud ，這很不夠看的；而資料庫工具箱的工具有 B_+ Tree 及排序等，這也是太少了，但它們都提供了原始程式供你參考。

好好壞壞說了一堆，你有結論了嗎？有些大缺點是在Turbo Basic的廣告詞上看不到的：單色顯示卡無法繪圖、無法與Turbo C 或其他語言一同使用、產生的目的碼太大。但你別忘了Turbo Basic的速度！

●潛力無窮的編譯器——Quick Basic

Quick Basic 的號召與Turbo Basic 一樣 ，與 Basic A 相容，但在Quick Basic 2.0 版的時代，它的各項功能還落在 Turbo Basic 之後。但Quick

Basic從2.0版之後的版本（包括2.0）都可以用老鼠來操作，十分方便，你只要在用Quick Basic之前，執行過驅動MS Mouse的程式即可。

目前Quick Basic已經發展到4.0版了，該版是個十分傑出的作品，用過Turbo Pascal、Turbo Basic或早期Quick Basic的人，都熟悉該系統是將文書處理與編譯器融合爲一個整合的環境。但Quick Basic 4.0版的功能尚不只於此，它有編譯器也有解譯器；像你在Basic A或H Basic 寫程式一樣，寫完可馬上執行，而執行一部分後，再從程式中間開始執行，看看一些變數的值。更有過之而無不及的是：它像Lisa一樣，你輸入的每一行若有問題，Quick Basic 4.0版都會告訴你，所以理論上當你輸入完畢一篇程式，語法正確與否，你都會知道。

只有這樣嗎？那還只是開始呢！

你寫好的Basic副程式可以先編譯成Obi檔或Lib檔，在編譯時連結成一個程式。如此一來，寫過的程式、函式，下次就不必再寫了；寫出Reusable（可重覆使用）的程式是向上發展的第一步。吹毛求疵的讀者一定還不滿足，Quick Basic 4.0版可與Quick C、MASM、Fortran和Modula-2等語言一起使用（當然這些都是Microsoft 的產品），這樣Basic的低階部分不就輕鬆愉快了！我認爲用Quick Basic 4.0版與Quick C 一起相互呼叫是相當好的。

還有，還有！別急！

上段所提到的是編譯部分的功能，那解譯器是不是很弱？事實上Quick Basic有自己單獨使用的Quick Library，可把DOS中的Lib 檔轉爲自己的Qlb檔，這種Quick Library只能在Quick Basic 4.0版的解譯器動作時有作用，在解譯時碰到外部副程式，它會自己做處理。

此外，自己定義的變數形態，布林形態變數、整體、區域、靜態變數也有，類似Code View 的除錯器，可以讓你看到變數的活動情形。增强的檔案處理函數，會使你更方便的寫出一個資料庫處理軟體。

Microsoft公司宣稱Quick Basic 4.0 版是個「全新」的軟體，我深表贊同。有許多細節都完全不同，如存取本文檔程式時可用MBF（Microsoft Binary Format）存取；與MSC 5.0、Quick 1.0、MASM 5.0、Pascal 3.32和Fortran 4.01的聯結也是前所未有的。相信Quick Basic的强勢功能對Borland的打擊是不小的，但有競爭才會有進步嘛！

缺點沒有嗎？不可能。

Hercules 能不能繪圖還不曉得，據說執行速度不夠快，目的碼會不會太大？如果會的話，就不容易寫出好的TSR（Ram Resident）的程式。有沒有支援音樂的函數？檔案存取快不快？能不能做個存取檔案的緩衝區？未來會不會有支援軟體及書籍？這都是我們該了解的。

●後記

天花亂墜地說了一大堆，不曉得讀者有沒有比較清楚，介紹這些軟體的文章不少，但比較軟體的文章可不多，若對Basic程式寫作有興趣的讀者該多找機會看看國外的程式。此外，程式的風格也很重要，即使是用Basic這樣的語言，寫出的程式也要有骨氣，動不動就Goto、Data……Read這樣寵壞自己，將難成氣候！

其實Pascal、C也有Goto指令 ，但那算是「絕招」了！寫程式是將你天馬行空的想法，藉由語言具體化，所以重要的是你的想法。這就像是設計道路規劃的工程師與修舖路的工人的差別一樣，你

必需常思考更好的方法才行。

Basic 能在很短的時間讓你完成程式，因為它簡單；筆者能用二、三個小時寫個繪圖程式，但那不是重點，程式的規劃及你的需要才是重點。用 Basic 寫好的程式像是用沙子舖馬路，品質不好，做得再好也是個未「最佳化」（ Not Optimized ）的程式。換言之，用 Interpretive Basic（解譯式 Basic ）寫好的程式是個未完成品，用不夠好的編譯式 Basic 產生的程式不算是上品。這是個遺憾，也是事實，Microsoft 與 Borland的這兩套軟體其實都已盡力在改進，希望能彌補這個遺憾。它們都保留了 Basic 原來的風貌並更上層樓，至於好壞該留給使用者去評估。

另外 True Basic 與 Better Basic 都是近來的異軍，它們毅然地捨棄了與原來 Basic 的相容性而獨樹一格（顯然是睥睨 ANSI Basic ，但它為什麼還要自稱 Basic ？），而後者似乎是雷聲大雨點小而消失無蹤了。True Basic 是個很強大的軟體，它支援的軟體相當的多，有 Hercules 、EGA 等的繪圖程式庫，網路也有支援，而且在許多類型的電腦（甚至在 VAX 之類的迷你電腦）都有 True Basic 的作業系統，用過如 CDC Cyber 級的電腦的人來使用 True Basic 會很親切。況且 True Basic是數十年前 Basic 的原創始人如今再創新設計的語言，頗有正主的架勢，到底是如何？筆者也是略知皮毛而已，但若是想在各類型的電腦都能執行你的程式，用 ANSI 的 Basic 或用 Unix 的C語言都不錯，反正真金不怕火煉，日子久了便知分曉。

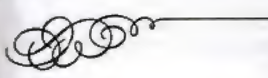
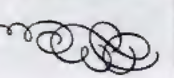
最近數月來都是Microsoft 的 Quick Basic 4.0 版較叫好，在美國的軟體市場中，Microsoft 算是較容易被接受的，這次好像 Turbo Basic 和 Quick Basic 雙雄過招，可算是後者贏了，若是讀者有任何問題，歡迎來信，我會一一親自回信。

〈表一〉：Turbo Basic 與 Quick Basic 的測試表

	TURBO	Quick Basic3.0	Quick Basic 4.0（無 8087）	Quick Basic 4.0（有 8087）
●篩漏測試				
反覆廿五次，找出 1,899 個質數	3.241	3.023	3.020	2.969
●圖形（EGA模式）				
畫 500 個圓	5.328	4.729	4.180	4.063
畫 3,200 個圓	11.422	5.051	7.531	5.168
畫 5,000 個方塊	10.598	5.988	5.613	5.602
畫 3,200 條垂直線	9.391	4.949	4.781	4.777
畫 2,000 條水平線	15.766	5.551	4.828	4.832
塗滿 200 個圓	7.689	6.431	5.820	5.770
●數學運算				
整數運算	4.284	4.230	4.230	4.219
單精度浮點數	8.184	1.805	7.410	1.492
正、餘弦函數	15.599	4.887	32.070	3.730
單精度對數	13.731	3.742	23.070	2.750
●矩陣運算				
Borland 的方法	0.714	0.055	0.602	0.172
Microsoft 的方法	34.328	4.781	28.609	6.488
●排序				
浮泡排序法	2.856	2.477	2.410	2.410
●螢幕 I/O				
screen 0/5000 字	0.934	1.750	0.980	0.988
screen 1/5000 字	9.447	9.008	9.230	9.230
screen 2/5000 字	4.339	4.070	4.434	4.402

應用軟體紙上會

西門孟信箱

敬啓者：

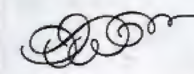
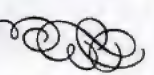
自從「精訊電腦」第十四期介紹有關 Show Partner 動畫處理程式後，不禁見獵心喜，千萬般尋覓終於自台北拷貝到Show Partner V20 。而我手上亦有原文1.0版之說明書及「儒林」Microsoft Mouse的使用手册，但使用之後，發覺實在是不得其門而入，有些問題希望能代爲解答。

我曾在二部AT及一部XT上測試（皆無Mouse），因此應該不是硬體的問題。首先使用 SPSETUP·EXE（其軟體本身提供），Install 在兩部磁碟機上後，載入Capture，僅想截取Dir後之畫面。但此時僅出現"＊"以文字頁模式儲存，或 ESC 跳離（我使用Hercules 介面卡及單色顯示器），如何能以圖形模式截取並儲存畫面呢？

再者如先載入GED，觸發GED則出現"＊"，ESC （說明同前）及"E"以圖形模式儲存。理所當然的選"E"，可是爲何進入GED模式後，原來的畫面全不見了，而且亦不會要求一個檔名呢？拉雜了一大堆也許您看不懂，實在也很抱歉，可否煩您告知其作業程序爲何？

另外SP是否能截取中文顯示呢 ？我現有國喬及倚天中文系統，其Hercules 卡上顯示規格分別爲720×348及640×408。在倚天中文下可否考慮以Block方式截取呢？再者，SP及中文系統皆爲Memory Resident，其載入之順序又爲何呢？

台北　劉冠群

劉同學你好：

如我過去所說的，Show Partner 並不是一個很容易操作的軟體，儒林的書是照著原文翻譯下來的，並沒著重於實際操作的講解。在你鍵入Capture之後，會有文字畫面出現，此時用上箭頭及下箭頭控制光棒，選擇你要擷取的是文字頁或圖形頁。在抓圖形時要輸入檔案名稱以便存起來，進入GED後再將檔案中的圖找回來即可。

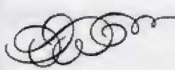
其實Copture這工具並沒你想像中的好用，只要是由RGB轉換爲單色的畫面均無法擷取正常，其較好的功能是能擷取PC Paint Brush 的圖片而已。至於擷取中文圖形，字形就差多了，因中文螢幕結構不太一樣，寬度變小而長度變長，若是你抓下來了，要還原爲本來的面貌要費些功夫。

你提到中文系統Memory Resident 的問題，一定要先載入中文才會較安全。因爲有些如PC Tools的軟體，如果你先載入在它要釋回記憶體時就會當掉了，至於SP中的程式則幾乎完全無法與中文配

合使用，日後我會再寫一些說明來解決此一麻煩。

此外在使用GED時用 INS 與 DEL 鍵來進行操作，而Capture最好與PC Paint Brush合用，PC Paint Brush中有個叫做Frieze 的圖形擷取程式很强，合併使用很不錯的。

西門孟

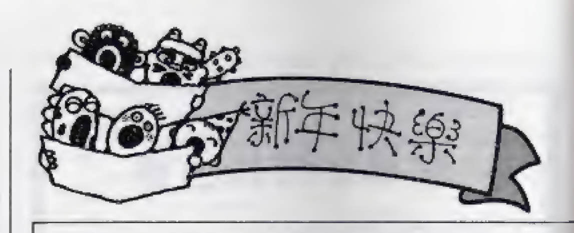


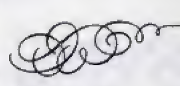

敬啓者：

本人購買了「血型占星術」，經使用後有下列問題，希望能得到答案。

1. 片頭製作時，爲何用內碼輸入所產生的線條不能連貫中間，而會有空格產生。其原因是什麼？應用什麼指令來畫框框？
2. 本人使用 24 × 24 之字型片，可作直式或橫式的列印，但無法以 Shift - Prt 列印任何資料，是否要用 16 × 16 字型片才能使功能正常？
3. 圖形轉換程式是以HBasic寫的，在BasicA 中能不能執行？

台北　盧春吉






盧春吉同學：

對於您所問的問題，玆一一說明如下：

(1)從A262，到A2AE 都是畫線用的內碼，一定可連貫，請參閱倚天中文手册附錄三。

(2)早期的倚天中文在某些印表機不能Hard Copy，最近的版本（ 1.43 版之後）大都修改好了；但若你的印表機是甚早以前的機型，可能 Hard Copy 還是會有問題，這問題與字型片無關。

(3)圖形轉換程式目前一定要在HBasic 中執行，在BasicA中無法畫圖。

此外有人用倚天1.45 版，而主機只有兩部軟式磁碟機，如此將使倚天無法讀到 24 × 24 的字型，而放大時會變成很醜的 16 × 16 字型，印表更慘，這是你主機配備的問題。因此 1.45 版的倚天中文最好是用於有硬碟的主機。

西門孟





OAK專欄重整出發特訊

自精訊電腦雜誌創刊至今，「OAK 專欄」一直保持衆家爭鳴的熱絡景象：千奇百怪的絕招、令人莞爾的秘笈、甚至大刀闊斧的修改，都嘉惠諸多玩者，使其困擾已久的障礙迎刃而解。爲了鼓勵讀者鑽研遊戲的奧妙，發現更多有實質意義的OAK ，本刊將自十五期<十二月號>起，採以點卷取代稿費的酬勞方式，點券以五十點爲一單位，每點一元；而稿件依其內容之豐富性與創新性，採用相撲的等級分爲：橫綱、大關、小線和十兩四級，稿酬依序爲二百、一百五十、一百及五十點不等。

每張點券不限使用期限，但使用地點限於精訊公司門市部和郵政劃撥；劃撥時若需配合點券使用者，請務必扣除該點券之面值，且於劃撥單之通訊欄上註明使用「OAK 專欄點券」，並將該點券隨單貼上。

一塊園地的欣欣向榮，全賴有心人的不斷灌溉，「OAK 專欄」正需要您的親身投入和共鳴，歡迎加入我們的行列！

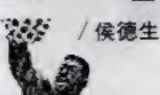


明星杯籃球賽——縱身切入法

相信玩過「明星杯籃球賽」的朋友們，應該都會覺得它雖然淺顯，但球員身手之靈活，操縱的便利，使其相當容易入手，具有可玩性。在此筆者提供一個縱身切入法，使各位玩者可得分如探囊取物，但是此法較乏味，會減低遊戲的樂趣。

首先，將電腦扮演的隊友派至右線，否則會阻擋進攻。然後將控球員稍微左移，再將球員往上直衝，待抵端線時再往右移便可至籃下；如此再將位置調整一下便可扣籃，但切忌三秒鐘違例。

／侯德生



明星杯籃球賽——記錄消除法

用上述這個方法，雖然很容易獲勝，但是難免會失手，尤其是爭奪冠軍賽時，更不容易切入心臟地帶。因此筆者再提供此法，用以消除聯賽的敗績。

每當比賽終了我方失敗時，趕快按 CTRL — ESC （比賽結束前會有一段暫停的時間，抓準時機按下，否則不生效），如此一來，冠軍寶座非你莫屬。

／侯德生





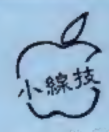

魔鬼剋星
——最後絕招

當您在玩「魔鬼剋星」時，是否常常會因爲所賺的錢，未能超過原先向銀行借貸的金額，而不能進入 Zuul 魔鬼大本營 ？在此筆者教您一項絕招，助您完成使命。

當您不能進入魔鬼大本營，而致使遊戲結束時，立刻按 RESET 鍵，使其跳入監督系統內。這時再輸入 900G ，待磁碟機讀取完後，你會發覺你的車子又回到馬路上了。一會兒，你就會看到「可愛的」水兵娃娃——你已到了最後一關了！

此外你也可以在任何狀態下鍵入 900G ，可是會出現意想不到的畫面喔！（見附圖）另外 800 G是跳到「魔鬼剋星」的標題畫面，意即重新玩；而你也可在 800G 後 ，等重新裝配妥車子所需的配件後，再輸入 900G，看看會如何？還有 8DOG 是直接跳到城市上再重新玩，各位讀者不妨試試在不同狀況下打入這些命令，蠻好玩的！

／許朝欽



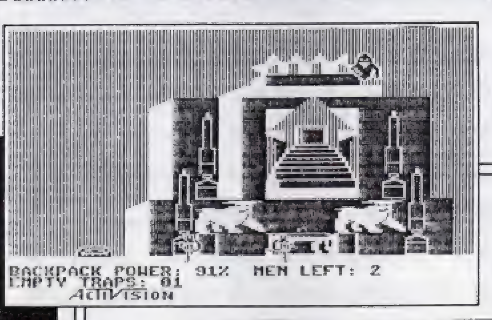
飛狼突擊
——僞裝的熱導體

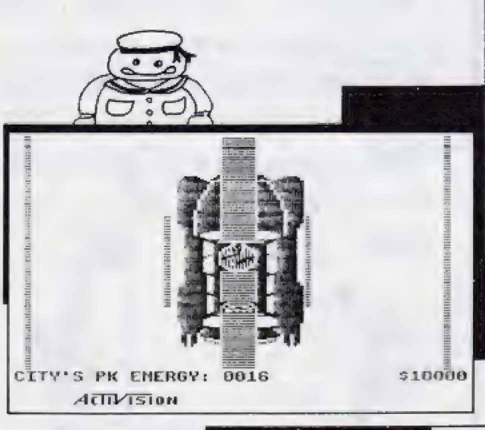
看過電視影集「飛狼」嗎？每當那架超級直升機被飛彈咬住，它都會放出熱導體讓飛彈誤認爲是目標而去追擊，藉此擺脫飛彈的威脅。

在「飛狼突擊」中，雖然我們的直升機沒有熱導體，但也另有方法造成同樣效果。首先載些士兵上直升機，之後只要碰上敵方放出飛彈，立刻轉頭，然後敲空白鍵讓士兵跳傘。此時直升機再飛至和傘兵同等高度，飛彈便會有極大的機會去攻擊傘兵而遭摧毀，如此一來，飛機便可安然無恙。但損兵折將該如何是好？無妨，配合「精訊電腦」十三期的士兵超載修改法，就萬無一失了！

／龍騎士











魔鬼神兵
——秘技一二招

相信「魔界神兵」的全本攻略篇刊出後，有不少玩家很可能又重新玩起這個早期的角色扮演遊戲。在此筆者提供幾個小秘密供各位參考，希望能幫助各位早日完成霸業。

(1)利用駱駝的勞力賺錢法：相信各位都有在陸上殺死水怪却遭到否認的記錄，利用駱駝，你的辛苦一分也跑不掉。

(2)利用鷹的商人賺錢法：當你有一隻鷹及相當數量的金錢時，即可利用鷹的飛行速度，從魔界帶些好的「傢伙」回去賣。

以上兩種方法適用於不喜歡使用 [Ctrl]－[C] 的玩者。

(3)當你在第三座地下城時，記得下列要點：

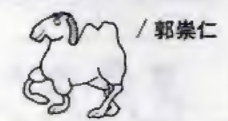
①在第五層有一個瓶子能增加你 Charisms 十點的能力，但也有一個瓶子能減少你十五點的攻擊力。

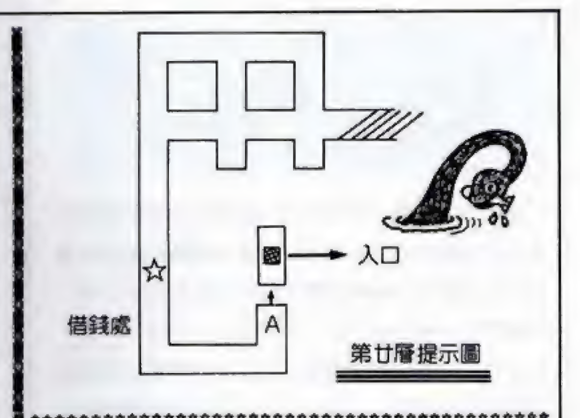
②在第八層的棺材不能隨便開，因爲它具有減少生命點數的作用，數值是一萬一或九千點。在第廿層也有同樣作用的棺材，小心應付。

③進入第廿層後，會遇到一隻 Air Golem 向你「借」錢，如果你的Gold數超過十萬時（即無敵狀態），不要理它，多走幾次你會發現該層地形如圖所示。只要在A點面向箭頭方向，使用Well Pass指令後，再向前走幾步就可發現入口的箱子。此時若您的Gold數超過十萬，Mantor就得準備入土爲安了！

／郭崇仁









創世紀Ⅳ
——金錢無限法

在「創世紀Ⅳ」裏，人格修養是主要目的，但金錢也是不可或缺之物。不論施法、食物、武器……都需要龐大的財力作後盾，例如在 Bucchneers Dew 所賣的Magic Wand，一支要 5,000 元，如果一箱一箱地賺，要賺到何年何月？以下我提供一個賺錢的好地方，很輕易地就可賺至 9999 元！

在 Britannia 大陸的最北方，有兩個「有山的半島」，左邊半島的叢山峻嶺中，可發現一座地下城。在它的第七層，只要你用心找，再加上寶石之助，必可發現一個存放六個錢箱的房間。房間裏沒有任何怪獸，你可以安心的拿。拿完後循原路出去（只有一個門），等到人員都出門後（恢復 3-D 畫面），馬上再進去同一房間。這時你會發現，又有六個錢箱！

只要你有耐心，不必十分鐘，你就可以賺到 9,999 元。如果你的隊員太多，只要派一名去拿就可以了，把其餘隊員留在門外，這樣可減少許多按鍵的時間。

／陳建維

IBM 大關技

創世紀Ⅳ——解毒新法

您是否有過爲了要到毒沼澤探險，而搞得全隊中毒而歸的經驗呢？如果您是「懶」得替八個人解毒或是法力點數不夠時，在下有個妙法：

(1)懶得解毒時：

立刻找一隊怪獸打架，在進入戰鬥畫面後，馬上使用力場術建立一道睡眠力場，再讓中毒的隊友走進力場中。之後您會發現隊友一覺醒來，不但精神飽滿，而且身體健康。然後再利用此力場攻擊敵人，眞是一舉兩得。如果您碰到的是會催眠敵人的怪獸，那就更省事了，因爲「早睡早起身體好」。

(2)法力點數不夠時：

如果您連解毒的法力都不夠，那實在夠悲哀了。此時除了趕緊尋找醫院，就只好到王城去見國王了。見到了國王馬上跟他談話，並問他Heal(健康)，他會回答「我很健康，那你呢？」，此時按下N，國王馬上就爲你解毒，並把你的生命點數提到上限。另外在王城一樓有一位占卜者，要去見他之前需先通過許多睡眠力場，在力場中繞個兩三圈，毒傷也會不藥而癒的。

／楊立偉

IBM 小線技

創世紀Ⅳ——人物資料修改大全

自從「精訊電腦」創刊以來，有關「創世紀Ⅳ」的文章便源源不斷的刊出，害得我這個ＰＣ玩家看得口水直流。前些日子，「創世紀Ⅳ」的ＰＣ版總算上市了，其困難度果然名不虛傳，於是我便開始著手修改。

首先利用PC Tools的View／Edit 功能讀取第二片磁片上的Party. Sav檔案，再按下 F_3 便可參照附圖修改。爲了避免重複，其他七人的基本屬性分別是從47，86，125，164，203，242，281開始，其順序跟第一人一樣。而諸如Skull、Bell、Candle 等物品，最好是靠自己尋找，才不會失去遊戲本身的樂趣。

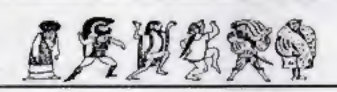
註：以上所有資料均是以十六進位法表示，可用Basic的Hex $函數查知。

表一：第一人基本屬性

位元數	期望修改值	代表意義
08,09	20,03	生命點數（HP）
10,11	20,03	生命點數上限（HM）
12,13	20,03	經驗點數（EXP）
14,15	20,03	力量（STR）
16,17	20,03	敏捷性（DEX）
18,19	20,03	智力（INT）

表二：基本裝備

位元數	期望修改值	代表意義
324,325	自設	金錢
342,343	E7,03	火把
344,345	E7,03	寶石
346,347	E7,03	鑰匙
348,349	E7,03	六分儀
352-365	全改作 63,00	七種盔甲
366-397	全改作 63,00	十五種武器
398-413	全改作 63,00	八種藥材
414-465	全改作 63,00	二十六種法術
472	08	全隊人數



／楊立偉

IBM 小線技 戰爭上古代藝術——必勝之法

「戰爭上古代藝術」是個很好的戰爭遊戲，但想獲勝也不容易。不過只要照著下面所述，一定能百戰百勝。

起初，先利用遊戲規則將城堡改成可提供食物及訓練士兵的場所。遊戲開始後，馬上佔領一城堡，並在城堡中分裂部隊至不能再分爲止。然後在城堡中待著，您會發現人數一直在增加。此時再利用增加的小隊出城去，只見一隊敵人殺一隊敵人，殺完一隊敵人後再分裂出一隊自己人，然後再回城堡增加人數，如此反覆下去，即可完成霸業。

／楊立偉



IBM 大關技 戰爭上古代藝術——體力消耗術

當您分散（Detach）軍隊時，若是和敵方對上了陣，千萬記得此妙法：

將士兵全部移往未遭攻擊的那一邊，然後按 End 鍵。您將發現敵方仍以蹲站的姿勢顯示在螢幕上，可是當放大戰鬥畫面之後，卻看到我方沒有人和敵方在戰場上對陣。當然，敵方也就不戰而勝。

可是此際敵方的體力卻已經減半，而我方卻依然精神飽滿，如何？好用吧！此時再回頭揮軍進攻，得勝是易如反掌。也難怪歷史上的大帥——成了本統領的手下敗將，我也祝您旗開得勝！

／光明武士





小線技 戰爭上古代藝術——攻城妙招

在享受「戰爭上古代藝術」之餘，您是否也曾爲了幾個敵方的弓箭手，躲在城堡不肯出來而懊惱呢？其實只要派一支二、三人的敢死隊去接觸敵軍，再於接觸至開戰的短暫時間中，派一支精銳部隊進入城內。待在敢死隊開戰後，將其全數撤出。如此就能不費一兵一卒，利用精銳部隊和敵人弓箭手在城內一決勝負。

／楊立偉



IBM 十兩技 戰爭上古代藝術——善用虛擬磁碟

各位ＰＣ玩家，你是否在「戰爭上古代藝術」，或最新的「海戰篇」中，對於經常按Z鍵放大戰場，而使磁碟機的讀取作業耽誤不少時間？尤其在戰雲密集的區域，等待令人煩，而虛擬磁碟即可免除此苦惱。只要用已載有 Ramdisk 的 DOS2.0 版開機後，選擇 384 K RAM，即足夠容納一塊容量 360 K 的磁片；若選擇 384 K，則你使用的機型須有 640 K以上的記憶容量，否則程式無法進行。

隨後用 COPY＊.＊的指令，將磁片拷貝至虛擬磁碟上（Ｃ台），之後從Ｃ台進入遊戲。但原片仍須放入A磁碟機，因虛擬磁碟上所拷貝的程式不完全（係

程式保護之故），所以電腦會跳至A磁碟機讀取資料，再回至C台執行。待標題畫面出現後，即可取走磁片，享受一下快速進行遊戲的樂趣。

您也可以利用此法來玩別的遊戲，但僅限於非開機型的遊戲，且不能有隱藏檔案（除非改變檔案屬性）。但RPG迷可要小心，筆者曾將「幽靈戰士Ⅰ」拷貝至虛擬磁碟上，不料在貯存遊戲時，居然存至C台。若你的RPG無法回至DOS，奉勸還是少用為妙，除非你有的是時間，最後一點，小心別停電了，至於虛擬磁碟的製作，請參閱「精訊雜誌」第十二期。

／陳林

****

IBM 小線技

綠林傳奇 ——Temple Key的妙用

在多位智勇雙全的有為青年奮鬥努力之下，綠樹王國的國王—— Raamo 早已回到了地面，綠樹王國也再呈現一片欣欣向榮。可是 Nekom和 Salite 這兩個邪惡組織卻仍在為非作歹，擄人勒索。

有一位名為Axs的青年，在旅途中不幸遭Nekom組織的人所捉，更糟的是身上沒有鐮刀，精神力也不夠，無法得到利刄。在飢寒交迫中，耳旁忽然聽到聲音：「孩子！你手中掌握有逃生的關鍵。」Axs便拿出身上所有東西，除了飛行衣之外只有Temple Key。

他抱著姑且一試的心理，對著和利刄相隔的那面「牆」使用了Temple Key。眞是自助天助，那面不是牆，而是門，使用此Temple Key即可打開，Axs也因此逃離險境。日後，他也發現了這把鑰匙果然非常有用，連 Salite 組織所建的監獄，獄中和那份特殊食物所相隔的「牆」，也可以打開。

Axs將所發現的事，告訴Raamo之後，國王大喜，命令鐵匠大量複製Temple Key，廉價出售，使人民普遍擁有。而Nekom和 Salite 組織的人也不再捉人了，因為他們深怕利刄和特殊食物被人們輕易拿去，他們就破產了。和平又再度降臨綠樹王國……。

／光明武士

****

大關技 任天堂

勇士屠蛇 ——賺錢的捷徑

你一定會覺得在本遊戲中賺錢眞困難，在此指引你一條捷徑好變成大富翁。

首先，隨便造幾個廢物，再把自己的主要隊友和其他三個廢物組成隊伍，一起開始遊戲。下一步你一定很清楚該怎麼辦，把每一個廢物身上的一百元、布衣（六十元）和飛刀（四元）集中在主要隊員上，再跟記錄員記一下，重新再來。反覆幾次後，保證不出卅分鐘，你就是大富翁了，很可惜的是每人最多只能有 9,999 元。

／林育民

****

小線技 任天堂

泡泡龍 ——死者復活

在本遊戲中，若是第二位玩者已經人員殆盡，而第一位玩者還有數人存活的話，先按(START)鈕暫停，再按下(SELECT)鈕。如此一來，第二位玩者會向第一位「借」走一人，雙方並肩作戰，不必有人坐冷板凳。

／少林

小絕技

任天堂 泡泡龍——時空大轉移

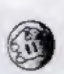
在玩「泡泡龍」時，您是否覺得第一百關的忍者，無論用何種方法殺死它都是" Bad End "。現在，筆者告訴您一個時空轉移的秘密！

在第九十九關時，會出現一顆水晶球，務必取得。取得後畫面一閃，哇！時空門出現了，趕快進去即可到達AO關。

另外提醒您一點：在B 3關（最後一關）的大忍者，必須兩人一起通過才可以" Happy End "。

／詹東益







大關技

SEGA 職業棒球——滾地球刺殺法

在本遊戲中，若對方（指電腦）擊出安打時，趕緊把球傳回本壘，如投手不在投手區內（即投手跑去任何一壘補位），便可使出此絕技。此時球在捕手的手中，把球往「下」傳，別驚訝，並不會造成誤傳，而是傳往二壘手的滾地球；對方會誤以爲是失誤而盜壘，嘿嘿！這下子便可逮住機會刺殺對方。哇噻！眞帥！（註：此法對於二壘安打效果更佳）

／倫斯





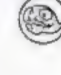
小絕技

任天堂 泡泡龍——加分的水果

在玩「泡泡龍」時，您是否發現有時殺完敵人，有時會掉下各種水果，而有時却不會的現象，而感到奇怪呢？

告訴您一個小秘密：只要您在殺完敵人前，其中一隻泡泡龍的百位數及十位數一樣時，再叫另一隻泡泡龍解決所有敵人，就會掉下許多水果加分。

／張世明





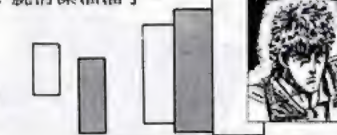
大關技

SEGA 北斗神拳——單打獨鬪的火槍隊

你是否曾慘死於聖帝火槍隊的手中，而搥胸頓足呢？告訴你一個能毫髮無損，而且又可輕易打敗火槍隊的方法。

當火槍隊將出現時，畫面會停止捲動，這時不要把敵人全部解決，先跳到最右邊，站在原地再把敵人全部解決掉。此時火槍隊便只會在左邊出現一位，當他發射火焰時，健四郎只須蹲在原處往上跳便可躲過，待火槍隊攻擊二或三次便會向健四郎移動。這時便可蹲在原地出拳擊中，重覆四次即可；再跳往最左邊，以同樣的方法把另一位隊員咔嚓！這下子不就清潔溜溜了。

／倫斯



小絕技

任天堂 花式撞球——電腦失手記

這個遊戲算是任天堂所出過撞球遊戲中最成功的一個，可是卻被我無意間耍了一番。

首先進入練習的選擇項，然後選擇各種擊球的練習項目，接著選擇左（右）曲球練習。原本電腦會先做示範表演，你乘電腦準備擊球之前，按住Ⓑ鈕，同時移動十字鍵改變撞擊點。嘿嘿！當電腦擊出之後，竟然成了錯誤示範，有時錯的太離譜，電腦還會氣的回到片頭畫面喔！

／桑德

大關技

任天堂 卡諾夫——繼續之法

本遊戲係移植自同名大型電玩，成效頗具原味，除了有更多的隱藏寶物與人物之外，其餘寶藏之處和大型電玩皆同。現介紹繼續之法如下：

按(SELECT)鈕後，一直按住(START)鈕不放，此時卡洛夫的師父會現身說話，即表接關成功；倘若卡洛夫受傷慘重（手綁繃帶時），則他的師父會不准他再次冒險旅行。

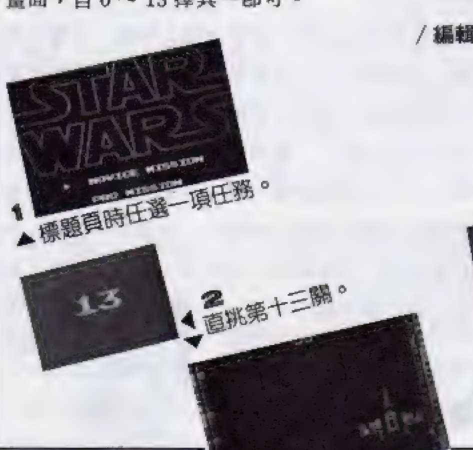
／施生雲

大關技

任天堂 星際大戰——選關之法

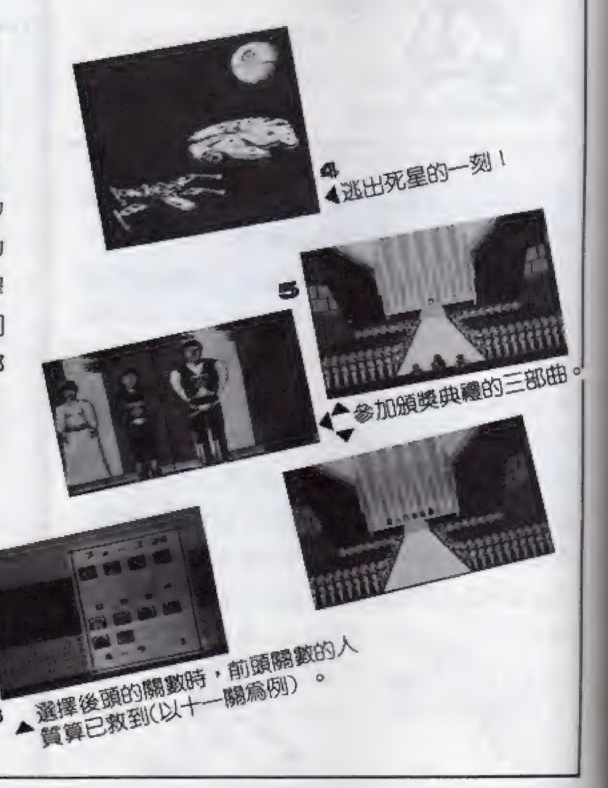
想知道本遊戲的選關秘技，以便因應自己的能力大戰一場嗎？將外接搖桿往上，第一支搖桿往下的同時，按下(START)鍵。之後您會看到關數選擇畫面，自0～13擇其一即可。

／編輯部



1 ▲標題頁時任選一項任務。

2 ◀直挑第十三關。



3 ▲選擇後頭的關數時，前頭關數的人質算已救到(以十一關爲例)。

4 ◀逃出死星的一刻！

5 ◀參加頒獎典禮的三部曲。

/徐國振



■楔子

Amsel 不但是一位聰明、愛幻想的少年，也是一位歷險犯難，遍遊四方的冒險家。其中最令他難忘的兩件事是：在Simbala 和當地的國王Hawkwind 結交成好朋友；領導Fandora 的人民擊敗北方的Coldrake，因而結識神龍。

一日，Amsel 忽然收到神龍寄來的一顆龍珠，他們都是以龍珠互相傳遞訊息。Amsel 仔細看著龍珠，發現這次神龍與上次的神情大不相同，牠的脚被一種奇怪的金屬鏈鎖住、鼻孔也不再生氣勃勃的噴出熊熊烈火；你再仔細察看龍珠內的景色，那是位在Simbala 的南部。於是你匆忙地收拾行李，帶著龍珠，啓程往Simbala尋求Hawkwind 的援助，一同去解救神龍。

「龍的世界」(Dragonworld)就此展開序幕……

■重要指令

1. Create：製作貯存磁片。
2. Save：貯存進度。
3. Quit：中止遊戲。
4. CTRL-S：音效開／關。
5. Inve：查看目前所擁有的物品。

■作者的話

解答只是方便玩者查閱，提供玩者某些關鍵性的過關方法，最好是不看它，等到眞正山窮水盡時才瞄一眼，如此才能眞正享受到冒險的樂趣。希望諸君都能領略到「靈機一動」的快感！

■解答集

由於遊戲本身程式的龐大，造成常常來回繞路行走的現象，在本解答集中並沒有將方向一一寫出，請自行參閱地圖行走。

①你站在沙灘上，眺望浪濤拍打海岸的美景，並發現一艘船。登上船，不久你便航行越過了危險的Balomar 海域。(Enter Boat，Raise Sail，Untie Boat，E)

②到達一座小島，海灘上佈滿了藤蔓、圓木、豆莢等東西，拿取這些東西，並利用藤蔓和圓木做成一艘木筏，向東航去。（Take Vines，Take Logs，Take Pods，Make Raft，Get on Raft，E）

③身處一片濃密的森林，突然你發現地上有些閃亮的寶石，拿取寶石，拔取矮樹叢，然後利用透鏡燃燒矮樹叢，此時會出現一艘船，轉眼間你已身在船上。和船長交談後，他會自動將你載到Hawkwind的皇宮。（Take Jewels，Take Underbrush，Burn Underbrush with Glass，Talk to Sailor）

④到宮殿門口不久後，Hawkwind會出來與你寒喧，隨後跟隨他進入皇宮，在皇宮內見到一位長者Ephrion，他要你記下" Darkness Fears the Flame "，並要你到卡達敍城拿取重要物品。接著和Hawkwind相偕離去，並決定騎馬陸行或航海，以便展開冒險旅程。（Talk to Hawkwind，Follow Hawkwind，Talk to Ephrion，S）

⑤無論選擇騎馬陸行或航海，半途中都可能會遭巨鳥攻擊，以豆莢就能驅逐巨鳥，接著以徒步行走（參閱地圖）。如果選擇騎馬，行至Telmar沼澤處，你們會碰到一隻大黏怪，不要理它，繼續你的行程。（因陸路與海路的英文指令不盡相同，故在此不詳列，請讀者自行判斷。）

⑥來到一條樹木茂密的小徑上，摘取一種名叫Tanna的樹葉。繼續向西南轉南走，進入一個黑暗的礦坑；先點燃火炬，再向南前進。此處你會巧遇一淚眼婆娑的年輕女子，見狀你於心不忍，上前安慰她一番，她會給你Wolf's Tooth。（SE，Take Tanna Leaves，S，S，S，Get Torch



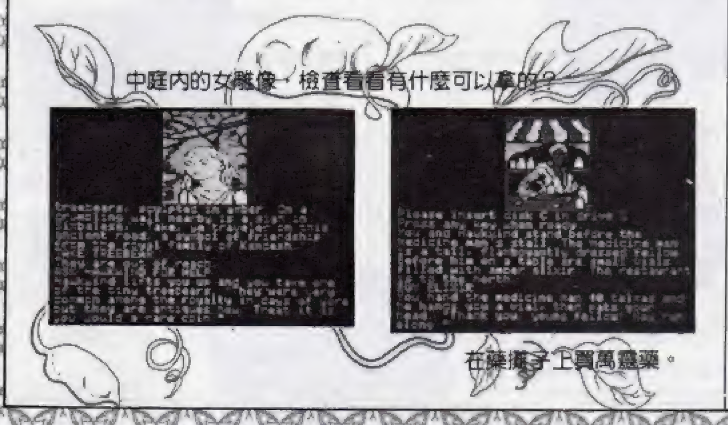
light，S，Kiss Woman）

⑦繼續向南，來到一處石灰岩地，忽然出現一群怪獸Kulm，面目兇殘叫人膽顫心驚，但只要利用火炬就能驅走它們！（S，Use Torches，S）

⑧這似乎是個隨時都要崩塌的洞穴，看似無路，只要移開石塊，你會發現另一個天地。（Move Rock，SE）

⑨一間陰暗的小密室，地上躺著一具骷髏，檢視骷髏，其手中還拿著一把鑰匙。（Examine Skeleton，Take Key）

⑩離開密室後，又繼續向旅途邁進。行行復行行，終於重見光明（在雜草路上）。接著來到古羅馬的廢墟，並閒逛至中庭處，這兒有一座少女的雕像，拿取懸掛在雕像上的皇家飾物Treebear，但你需要Hawkwind 的幫忙才會成功。（NW，S，Up，S，S，W，Ask Hawkwind for Help，E，S，S）



中庭內的女雕像，檢查看看有什麼可以拿的？

在藥攤子上買馬靈藥。

⑪這回你來到卡達敍的城門前，要求Hawkwind 為你敲門，守衛開門後要你出示身分證明，只要亮出Wolf's Tooth 即可通行。(Ask Hawkwind for Help, Show Tooth, S,S,SW)

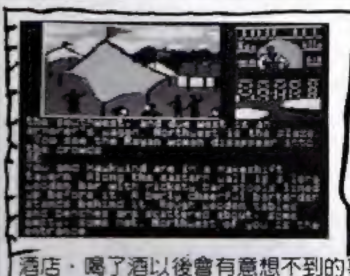
註：⑫到㉔步驟不一定要依序進行。

⑫首先來到圖書館，却因上鎖而無法進入，利用劍砍斷鎖即可。(Break Lock with Sword, SW, W)

⑬前進至圓形主室時竟跑出一堆蝎子要來攻擊你，趕緊往上躲到閣樓去，赫然發現你所要找的書，拿取百科全書向下碰蝎群，安然逃過一刼。但別忘了回程時，再撿起百科全書。(Up, Take Encyclopedia , Take the Untitled Book, Throw Encyclopedia, Down, Take Encyclopedia)

⑭接著循地圖到餐廳去吃點東西，但別吃Coldrake 派，那可能有點問題。吃飽付過錢後，到南方的藥攤子去買萬靈藥，以後自會用得著。(Sit Down, Buy Salad, Pay 5 Talmus, S , Buy Elixir, N)

⑮這是廣場東北方的樂器行，販賣著各式各樣的樂器，在東北邊的亭子裏有一隻頑皮的猴子，它要你跟著它的節奏吹。如果沒有跟對，你會慢慢進入夢鄉而無法醒



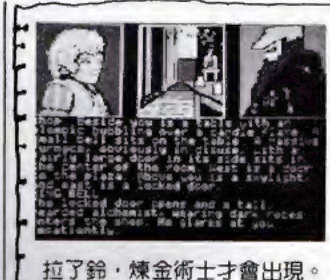
酒店，喝了酒以後會有意想不到的事發生！



來，試試A､D､S､F 吧！通過測驗後，拿起笛子離去。(A､D､S､F, Take Flute)

⑯重返廣場，經過市集，見到一名Rayan 女子，給她5 Talmus ，再和她交談；她會告訴你一些有用的訊息，隨後消失在人群中。該女子會不定期出現在市集中，每次都必須給她5 Talmus ，才會得到不同的訊息。接著來到裁縫店，將百科全書往布堆上一丟做爲報酬，然後替你自己和Hawkwind 做兩塊頭巾；但年老的裁縫師却聽成「家禽」，你只好再重覆一次。(Throw Encyclopedia, Buy Cowls, Buy Cowls)

⑰到市集西南方的酒店去逍遙一下。坐下來後，看到牆上又寫著同一句話" Darkness Fears the Flame "，接著酒保會自動把酒送上來；待要付帳時，却從櫃台後面衝出一個人把你毒打一頓，就在此時錢也被偷光了！最後被送到醫院。醫生一見到你，要



拉了鈴，煉金術士才會出現。

你先付錢才肯爲你醫治，身無分文的你只好和醫生打商量，留下一項東西抵押。(Sit at Table , Pay Bartender, Talk to Doctor, Give Glass to Doctor)

⑲⑳到廣場東方找煉金術士，可是什麼人也沒看到，拉拉鈴，煉金術士就會出現，並給你一枚戒指。當你離去時，却不甚造成大火，趕緊打開壁爐躲進裏面。裏面又熱又悶，環顧四周，看見一個門栓，打開門栓，內部竟可通到一條密道。一路前進，在短隧道內拿取一塊石頭。向西走，遇到一群人，其中一人要你拿出證件

，把Wolf's Tooth拿出來亮一下，他們會將你視爲自己人。繼續向西走，到達藏寶處，將所有的寶物全部帶走，往上，可到大儲藏室，拿取頭巾，往北就可到廣場，再到煉金術士處檢查火燒後的灰燼，可取得月水晶。有了錢後，返回醫院付清費用，醫生會給你Dragonscale,繼續向兵器店邁進。（Ring Bell, Talk to Alchemist, Take Ring, W, Open Furnace, Enter Furnace, Open Trapdoor, Take Stone, W, Show Tooth, W, W and N, Take All, Up, Take Cowl, N, E, Examine Ashes, Take Mooncrystal, W, SE, N, Pay off Doctor）

㉑在兵器店內先買一條繩子，再買星劍，可是老闆却告訴你，星劍插在石頭內拔不出來了。你動點腦筋，將酒倒入石縫中，解除魔法後就可購得這柄無堅不摧的星劍了。（Buy Rope, Buy Starsword, Pour Wine on Rock, Buy Starsword）

懸壺濟世的醫生，但得要有錢才行！

㉒在守衞的祝福聲中，你離開了卡達敍城。向南方前進，轉西南行，到達一座迷宮的入口，千萬別進去；如果你非要進去走一遭不可的話，那就請先將進度貯存下來，以防不測。

㉓離開迷宮之後，繞了一大圈（參照地圖），才到達卡達敍城外西南方的船塢，準備乘船到惡魔島一遊。上船之後，向西航行，再到湖底看看。湖底是一艘沉沒的船，往西是一隻大章魚，正等著要把你和Hawkwind吞食，快逃！（Enter Boat, Untie Boat, W, Down, W, E, Up）

㉔到達海灘，就看到一個警告的牌子，「小心！這是惡魔島，千萬別吵醒熟睡中的危險！」仔細探查惡魔島的地形，發現到處都是紫色的岩石，只有一塊岩石上有白色的象牙，以短劍試著刮刮看，却驚醒了熟睡中的怪獸，沒想到整座惡魔島就是這隻怪獸，拿起象牙，拔腿就跑。往東走，跳上船航離惡魔島。在碼頭下船，繼續旅程。（W, Leave Boat, Pry Ivory with Dagger, Take Ivory, Enter Boat, E, Leave Boat）。

㉕依循地圖的路線走到死亡大道上，先戴上頭巾，向東行至吊橋處，吊橋會自動降下來。走過吊橋，城堡內的盜匪會將你們當成自己人，如此就可大肆搜索一番了。（Wear Cowls, E, Enter, E）

㉖在樓梯交叉處向上走，到達一間堅固的房間，這裏是小偷的工具室，將房間中所有的東西全部拿走。走出房間，穿過長廊、地窖、地下蓄水池，來到無底洞的邊緣，將板子放到坑上，如此就可順利通過。（Up, Take All, Down, Down, N, N, E, Put Plank on Pit, E, E）

㉗遇到一位名叫Alyn的王子，他的下半身因被施了魔法而無法動彈，利用身上所携帶的石塊就能解除魔法。接著和Alyn談話，他說盜賊很快就會來，快逃！（Use Stone, Talk to Alyn）

㉘你必須將Alyn送回國王的身邊，於是你們三人展開一場逃亡。當你們逃到樓梯交叉處時，你驀然想起Alyn沒戴頭巾，那是會被盜賊發現的！於是將頭巾給Alyn，戴上頭巾。（SW, SW, Up, Give Cowl to Alyn, Wear Cowls。註：如果未取得第三條頭巾，可利用Drop Cowls, Take Cowl, Take Cowl, Take Cowl，如此就有三條頭巾了）

㉙逃出城堡後，來到巢穴南方的大紀念塔，想要進去逛逛，卻無法進入，要求Hawkwind 的幫忙即可。(Ask Hawkwind for Help, S)

㉚紀念塔內氣氛詭異，中央放置著一座巨大的石碑，從石碑的隙縫中隱約可看見一條地道，利用音叉就可啟動機關。進去一看，原來是通往城堡，於是你又出來，準備將王子送回。(Hit Tuning Fork, Down, Up)

㉛將Alyn 送回國王身邊的途徑非常多，但採經過馬賽克牆的路線是較快速的一條。繞了一大圈，終於到達馬賽克牆，樹上掛滿了Treebear ，卻只有一根樹枝沒掛，將身上的Treebear 掛上去，就可朝南方的長廊前進。繼續朝南走，卻被一道上鎖的門拒於門外，只要用鑰匙打開即可，拿取寶藏室內的象牙。往回走，再從長廊的東南出發，即可到達皇宮的大殿晉見國王。國王為了答謝你將Alyn 王子順利送回，因此送你一大堆財寶。(Put Treebear on Branch, S, Open Door with Key, S, Take Ivory, N,N, SE, SE)

㉜離開南城門，繼續向南方的龍峰底部前進，轉西行，只見一大片瀑布，什麼也沒有。不妨跳進瀑布，也許會有另一片天地。(Go behind Waterfall)

㉝一個四壁是牆的洞穴，正露出尖銳的大釘子向你逼近，想要就此結束你的性命！此時趕緊順著釘尖向上爬，打開活動蓋，向上跳出洞穴，你身後的牆壁已合為一體，呼！好險！(Clink Spikes, Open Trapdoor, Up)

㉞一大片熔岩！將煉金術士所給的戒指投入熔岩中，就能化解危機。向南，開門，進入門內。(Throw Ring to Pit, S, Unlock Door, Enter Door)

㉟這真是個壯觀的畫面！只見長廊上掛滿了無數面鏡子，形成了無數個你和無數個Hawkwind ，令你目眩眼花。利用音叉產生共鳴，鏡子會全部碎裂，但卻跑出一名鐵甲武士，執劍向你們直衝而來。不要示弱，也舉劍迎戰。打敗武士後，向東走。(Hit Tuning Fork, Use Sword, E)

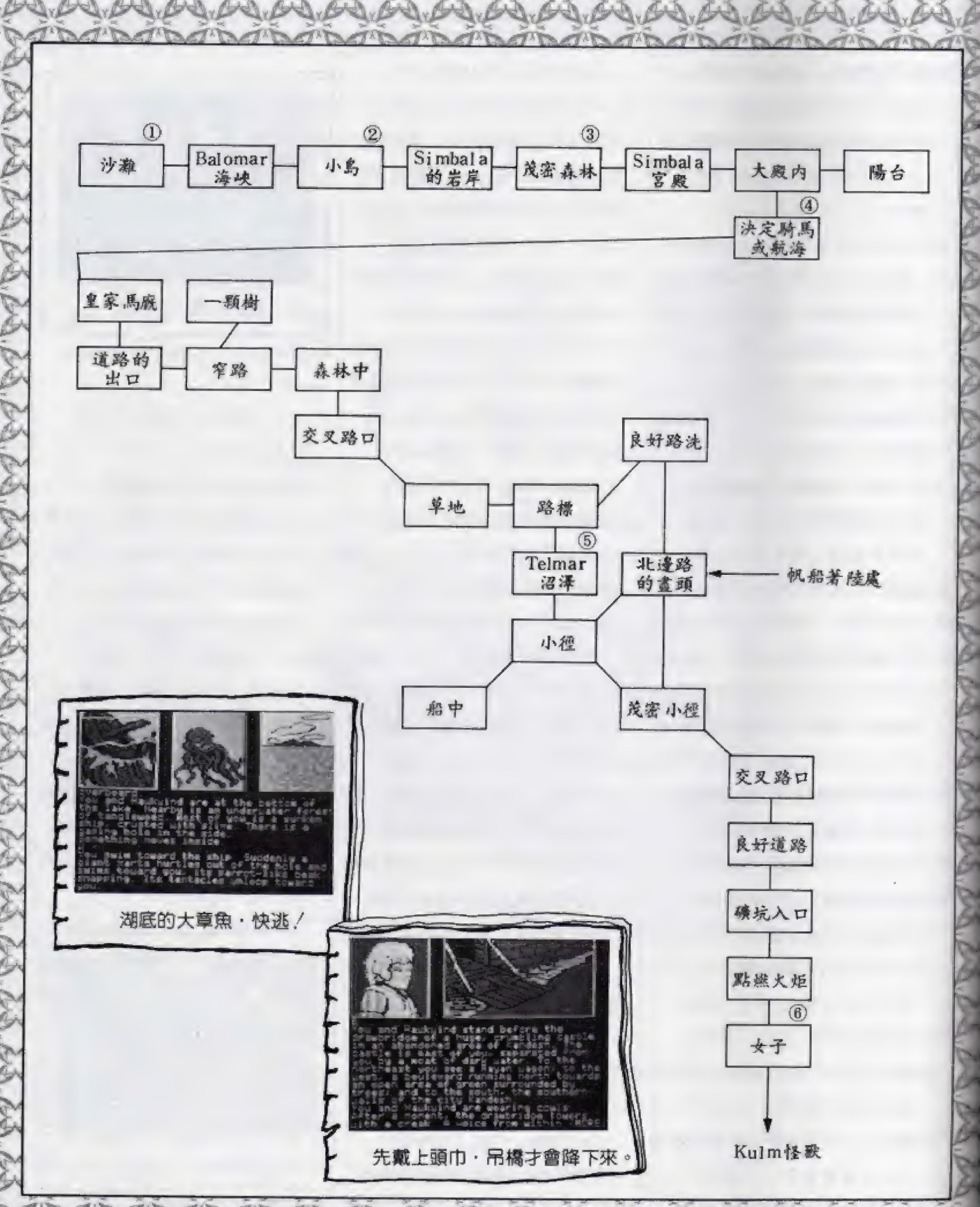
㊱一間木造的小房間，裏面除了一個輪子外什麼也沒有，轉動輪子，就會出現一個出口。向西走，裏面有一些配藥的器具，開始著手配藥，然後向上拋繩索，爬出來。(Turn Wheel, W, Put Cauldron in Fireplace, Take Wood, Take Sticks, Rub Sticks, Put Elixir in Cauldron, Put Tanna in Cauldron, Put Dragonscale in Cauldron, Throw Rope, Climb Rope)



販賣兵器的兵器店。

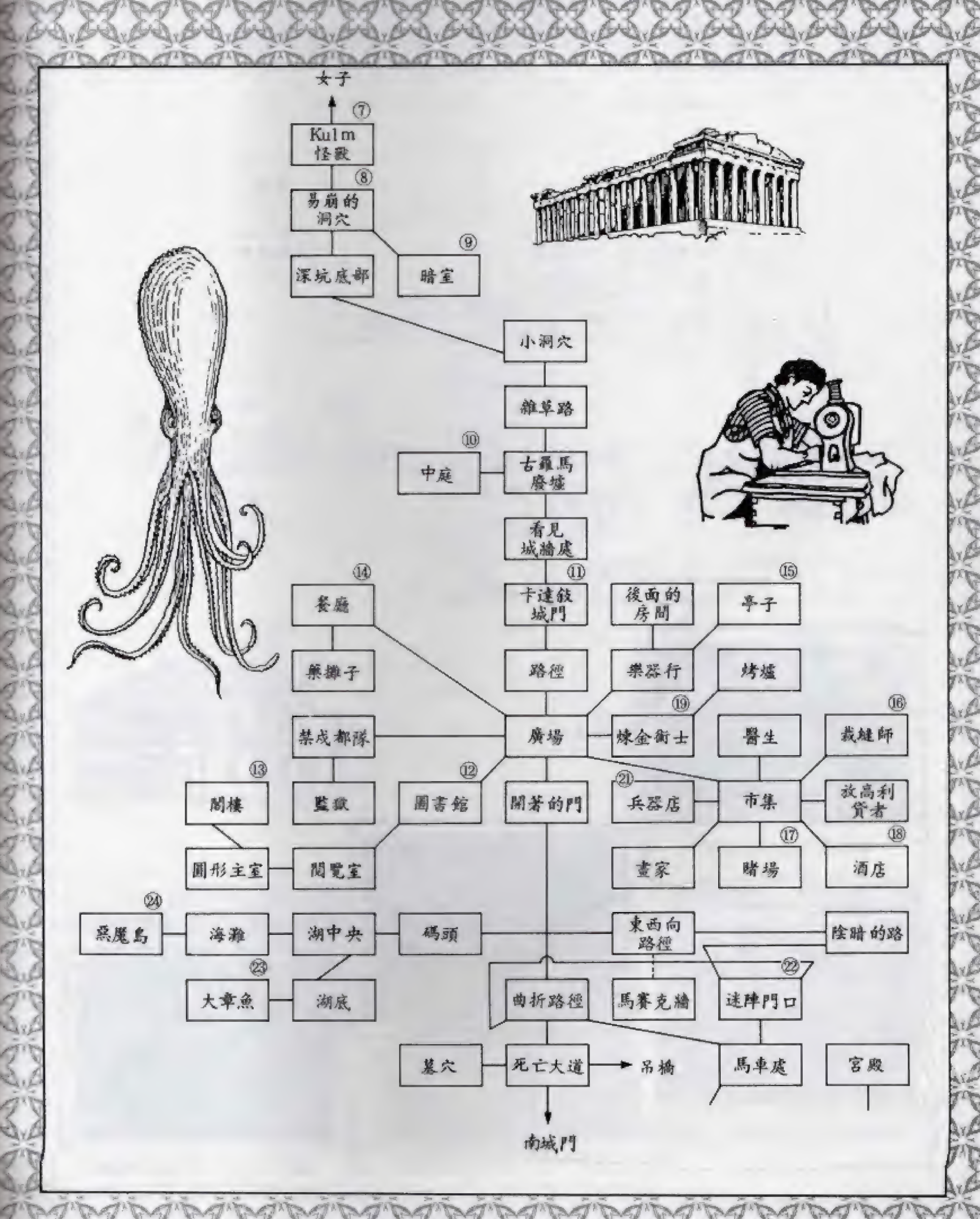
㊲這裏刻著一些奇怪的圖案，其中有三個凹形象牙狀的槽，將收集來的三片象牙放在槽內，正好吻合，南方的門才會打開。(Put Ivorys in Pattern, S)

㊳終於見到神龍了，但它卻像條大蟲躺著，腳被鍊子綁住，鱗片一點光澤也沒有，鼻孔也噴不出火焰來，真是可憐！向上攀登，靠近神龍，利用Starsword 將鍊子砍斷，再將藥劑給神龍，此時黑暗公爵會出現，警告你不要輕舉妄動。此時唸出口訣〃Darkness Fears the Flame〃，神龍會吐出熊熊烈火將公爵燒死，然後載著你和Hawkwind 騰雲駕霧朝故鄉飛去。(Up, Break Chain with Starsword, Give Potion to Dragon, Say 〃Darkness Fears the Flame〃)

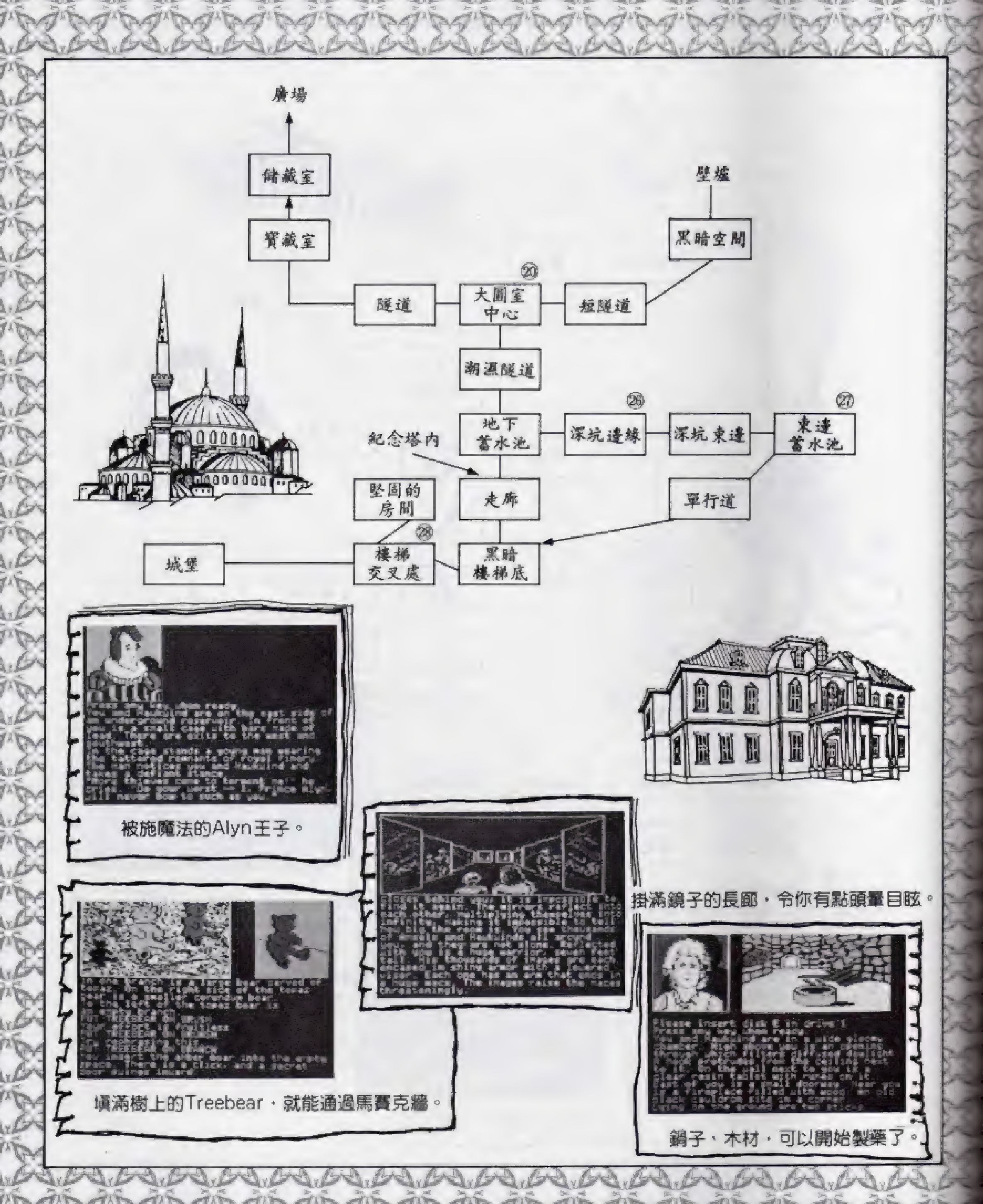


湖底的大章魚，快逃！

先戴上頭巾，吊橋才會降下來。



女子
⑦
Kulm 怪殿
⑧
易崩的洞穴
⑨
深坑底部
暗室
小洞穴
雜草路
⑩
中庭
古羅馬廢墟
看見城牆處
⑪
卡達敍城門
⑭
餐廳
乘擲子
⑮
後面的房間
亭子
路徑
樂器行
烤爐
⑲
煉金術士
廣場
禁戍都隊
⑯
醫生
裁縫師
⑬
閣樓
監獄
⑫
圖書館
關著的門
㉑
兵器店
市集
放高利貸者
圓形主室
閱覽室
畫家
⑰
賭場
⑱
酒店
㉔
惡魔島
海灘
湖中央
碼頭
東西向路徑
陰暗的路
㉓
大章魚
湖底
㉒
曲折路徑
馬賽克牆
迷陣門口
墓穴
死亡大道
吊橋
馬車處
宮殿
南城門

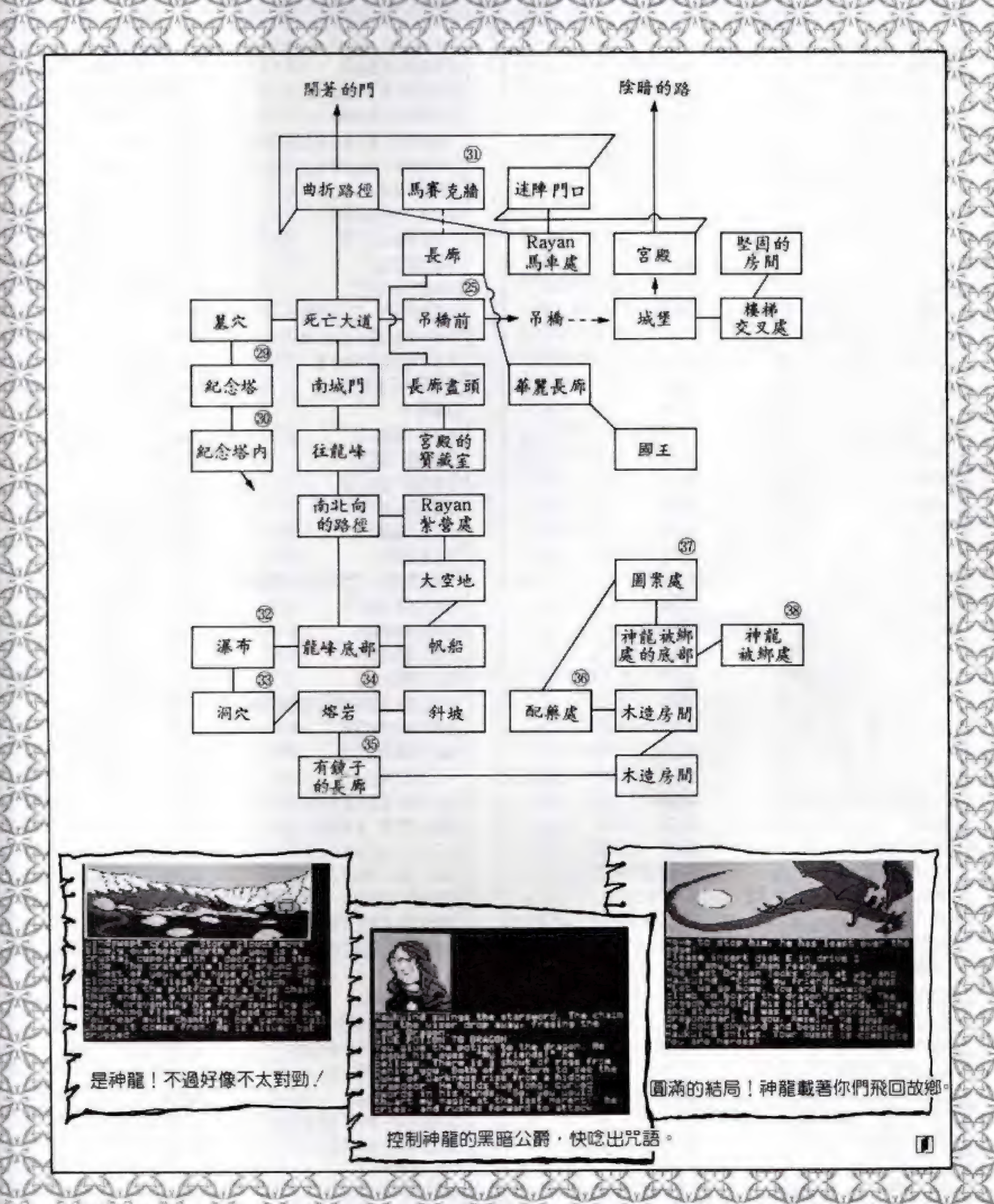


被施魔法的Alyn王子。

掛滿鏡子的長廊，令你有點頭暈目眩。

塡滿樹上的Treebear，就能通過馬賽克牆。

鍋子、木材，可以開始製藥了。



是神龍！不過好像不太對勁！

控制神龍的黑暗公爵，快唸出咒語。

圓滿的結局！神龍載著你們飛回故鄉。

精訊電腦雜誌第一卷目錄索引

(75年10月～76年9月)

• OAK

文章名稱	作者	刊登期數	頁次
法櫃奇兵--修改絕招與三秒鐘過關法	林昭志	6	103-104
殺手衛星--殺手衛星的末日	林昭志	6	104
卡達彼寶劍--卡達彼寶劍的最高心法	林昭志	6	104-105
忍者秘術--無敵忍者續集	賈承龍	6	106
忍者秘術--忍者秘術的小秘密	盧柏先	6	107
德軍總部--子彈無限法	林昭志	6	107
百戰飛狼--如何安全降落你的直昇機	鄭明輝	6	107-108
鬥之幾歌--繼續之法	編輯部	6	108
怒--戰車複製法	郭培仁	6	109
聖帆魔II--過關之法	胡定宇	6	109
金剛II--過關之術	編輯部	6	110
金剛II--繼續之法	編輯部	6	110
女武士時光冒險--奇幻的密碼	陳英仁	6	110
飛龍拳--招式詳解篇	吳文智	6	111-112
魔鐘--密碼組曲	楊維昇	6	113
銀河號--第十一.十二關的繼續之法	編輯部	6	113
飛輪武士--飛輪武士的好夥計	鍾一邦	7	97-99
二十一世紀公路戰--資料修改篇	鄭明輝	7	99-101
二十一世紀公路戰--找尋科學家的快速方法	林志勳	7	101
全天候戰鬥機--如何成為ACE	史守正	7	102-103
七座金城--超強探險隊	李文輝	7	103
陽犬號--如何修改銀行存款	李文輝	7	104
陽犬號--陽犬號星球之旅	鄧運隆	7	104
神威--神威中后羿再現	鄧運隆	7	105
創世紀IV--如何去ABYSS	賴敏哲	7	105
古德奈上校--時間超強法	許智能	7	106
獨塗礦工--礦工強版	趙崇華	7	106
晶片大戰--人數不減版	趙崇華	7	107
超級運動員II--人數增加法	居則文	7	107
創世紀III--人物資料修改法	鄭明輝	7	108-109
創世紀III--指令提示集	高文麟	7	109-110
星際航艦--賺錢速成法	張俊傑	7	110-112
怪獸帝國逆襲--無敵之術	編輯部	7	112
魔法鏡--貧乏神一二事	編輯部	7	113
魔法鏡--寶物趣聞	編輯部	7	113
怒--坦克安全脫離術	孫秉聖	7	114
新人類--繼續之法	李忠穎	7	114
立體大作戰--繼續之法	廖莊	7	114
蕾拉--救人密碼	編輯部	7	115
林克冒險--小林克現身記	編輯部	7	115
米老鼠歷險記--繼續之法	編輯部	7	116
米老鼠歷險記--過關之術	胡定宇	7	116
綠寶石勇士II--完成任務的小秘笈(一)	葛康寧	8	103
綠寶石勇士II--完成任務的小秘笈(二)	徐政棠	8	104-105
全天候戰鬥機--也談戰鬥及逃生的高級技巧	胡湘源	8	106-107
創世紀IV--毀天滅地	鄧運隆	8	107
完成創世紀IV的快速秘訣	曹永忠	8	108
創世紀IV--Britannia大陸的整容手術	楊元森	8	109-110
飛狼突擊的小秘密	李逸民	8	110
鑽石大盜過關密碼	居則文	8	111
瘋狂彈珠--時間無限法	宋明義	8	111
超強,快速的幽靈戰士	白晉源	8	111-112
屠龍記--日記本的妙用	編輯部	8	113
飛龍牌--壽安牌之秘	蔡承澔	8	113
伯爵之女綁架案--繼續之法	蔡志麟	8	113
暗黑要塞--連續跳躍	編輯部	8	114
暗黑要塞--魔術師	編輯部	8	114-115
綠扁帽--火箭炮不滅術	宋明義	8	115
小叮噹--暫時無敵術	編輯部	8	116
超級星際軍團--敵人不見!	李永裕	8	116
林克冒險--小技巧集錦	陳英仁	8	117
超級玉石牌再出發	薛榮仁	9	105-109
王者之劍修改數技	何政修	9	110
德軍總部II必殺秘技	陳良彥	9	110
小蜜蜂--無限供應的太空船	陳良彥	9	111
德軍總部II滅絕大法	陳良彥	9	111
綠寶石爭奪戰--綠寶石勇士五分鐘速成法	曹兆璽	9	112
巫師神冠的小寶庫	洪景鐘/王孝弘	9	112
再生英雄	陳良彥	9	113
鷹式戰鬥機--極速的F-15戰鬥機	許慶益	9	113
星際航艦的超級速度	徐國政	9	114-115
肉搏大賽--名震天下的鐵頭神功	許士為	9	115-116
潛艇任務小改良	徐國政	9	116
國王密使無聲效果	徐國政	9	116-117
北斗神拳II--繼續之法	編輯部	9	117
北斗神拳II--一躍四進階	編輯部	9	117
北斗神拳II--關鍵的畫面搖動	編輯部	9	118
北斗神拳II--增加功力與生命力的隱藏寶物	編輯部	9	118-119
熱血硬派--人數增加法	許凱倫	9	119
熱血硬派--過關之術	編輯部	9	120
魔界島--隱藏的寶石	胡定宇	9	120
魔界島--奇妙的方形石碑	胡定宇	9	121
魔界島--0字寶石	胡定宇	9	121
魔界島--21000正點	胡定宇	9	122
小電腦人--驚歎號和問號的魔力	編輯部	9	122
小電腦人--大地震	編輯部	9	123
飛龍拳--跳關密碼	蔡承澔	9	123
薩爾達傳說--奇妙的哨響	胡定宇	9	123
幽靈戰士I的無敵修改法	蔡承澔	10	107-110
帝魔之怒人物檔案修改篇	亞藤	10	111-112
創世紀I--英雄再出擊	張宏俊	10	112-114
神威中的快速休息法	李逸民	10	115
德軍總部I--繼續之法	游正平	10	115
銀河飛鷹--精英武士速成	游正平	10	116
忍者秘術--作個正牌的忍者	過來人	10	116
魔界神兵鬼人鬼事	過來人	10	117
妖怪俱樂部--繼續之法	宋明義	10	117
金肉人--變身成100噸的超級敵人	編輯部	10	118
綠扁帽--十人助陣	編輯部	10	119
火之鳥--九十位我王	編輯部	10	120
火之鳥--防攻的小飛俠	胡定宇	10	120
排球--超級發球術	李永裕	10	120

• 遊戲推薦

• 遊戲說明篇

• 精品回顧

• 精訊熱線

精訊電腦雜誌第二卷目錄索引

(76年10月～77年1月)

● OAK

● SEGA

● 人物專訪

● 交流道

● 冰城傳奇 II 特輯

● 冒險天地

● 硬體世界

● 程式發表

● 遊戲攻略欄

● 跳蚤市場

● 遊戲推薦

● 遊戲評論

● 遊戲說明欄

提筆助陣

親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間内加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

一、文稿一律由左至右橫寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

二、文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

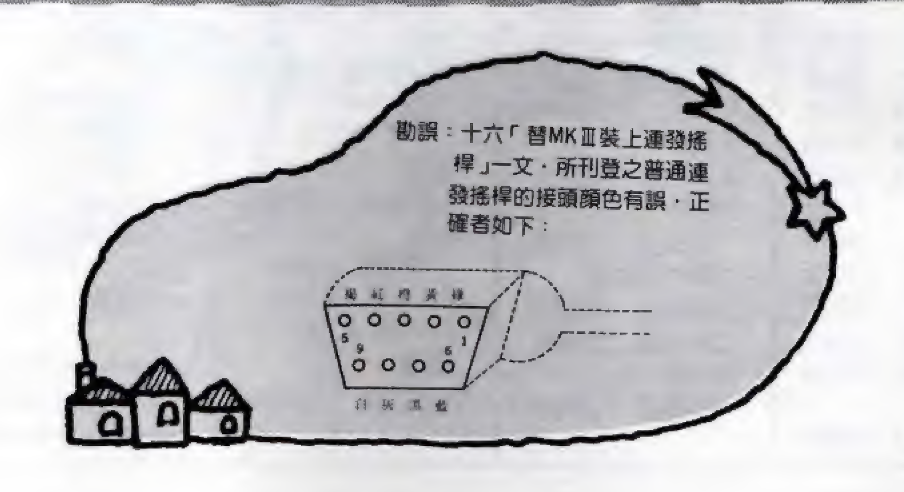
三、來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

四、來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓



親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜 蘭 市
神農路
* 日昇電腦 542545
西後街
* 協長電腦 351766

羅 東 鎮
民生路
* 大眾電腦 541968

基 隆 市
仁三路
* 光生電腦 239719
忠三路
* 安可電腦 270290

台 北 市
中華商場
* 新音電腦 3316243
* 標緻電腦 3110902
* 中美電腦 3822086
* 慶譽電腦 3312370
* 科技電腦 3110003
* 時代電腦 3145945
* 金波電腦 3617196
* 裕豐電腦 3821568
* 眾利電腦 3122478
* 全國電腦 3811529
* 慧盛電腦 3310702
* 先鋒電腦 3116833
* 翼翔電腦 3811407
光華商場
* 永昌電腦 3927547
* 崇時電腦 3963736
* 萬德福電腦 7217979
* 小精靈電腦 3941452
* 金電子電腦 3925350
* 科技電腦 3941693
* 來欣電腦 3965781
* 舜偉電腦 3927367
* 弘偉電腦 3968670
* 至誠電腦 3913875
* 美登電腦 7211443
青島東路
* 天源 北中 3413019
南京西路
* 銓業電腦 5419886
信義路三段
* 百益電腦 7097603
* 世暐電腦 7023526
信義路四段
* 振新電腦 7074876
忠孝東路五段
* 松竹電腦 7667343
八德路四段
* 聯泰電腦 7651461
敦化南路
* 松崗電腦 7082125
* 敦南新學友 7007000
羅斯福路二段
* 羅林電腦 3944812
士林文林路
* 來來電腦 8344245
* 易智電腦 8817040
天母天母東路
* 天母新學友 8716333
北投石牌路
* 廣訊電腦 8221411
北投和平路
* 星河電腦 8918079
北投尊賢路
* 余昇電腦 8223762
永康街
* 新生行 3218464
重慶南路一段
* 天龍書局 3315164
* 佳德電腦 3616235
* 大亞電腦 3117355
重慶北路三段
* 新文行 5944621
廈門街
* 古亭電腦 3926316
康定路
* 鼎眾電腦 3060561
西寧南路萬年大樓
* 尖端書局 3117627
* 新洋電腦 3318990
和平東路三段
* 139禮品世界 7324596

三 重 市
重新路二段
* 基毅電腦 9867392

永 和 市
福和路
* 林銘電腦 9294575
* 雙和資訊 9285739

中 和 市
興南路
* 漢琦電腦 9410955

板 橋 市
館前東路
* 佳智電腦 9593059
中山路
* 來穎資訊 9611570
四川路一段
* 展群資訊 9618008

新 店 市
三民路
* 世代模型社 9119507

桃 園 市
中山路
* 亞細亞電腦 362147

中 壢 市
元化路
* 華士電腦 4250863
中平路
* 亞細亞電腦 4252168

新 竹 市
武昌街
* 民生電腦 255430
城北街
* 享繁電腦 223584

台 中 市
中山路
* 邁克電腦 2238540

彰 化 市
成功路
* 傑能電腦 238135
民生路
* 彰辰電腦 241787

嘉 義 市
中山路
* 茂林電腦 2275382
民國路
* 台大電腦 2241689

台 南 市
北門路一段
* 鵝鴒書坊 2241795

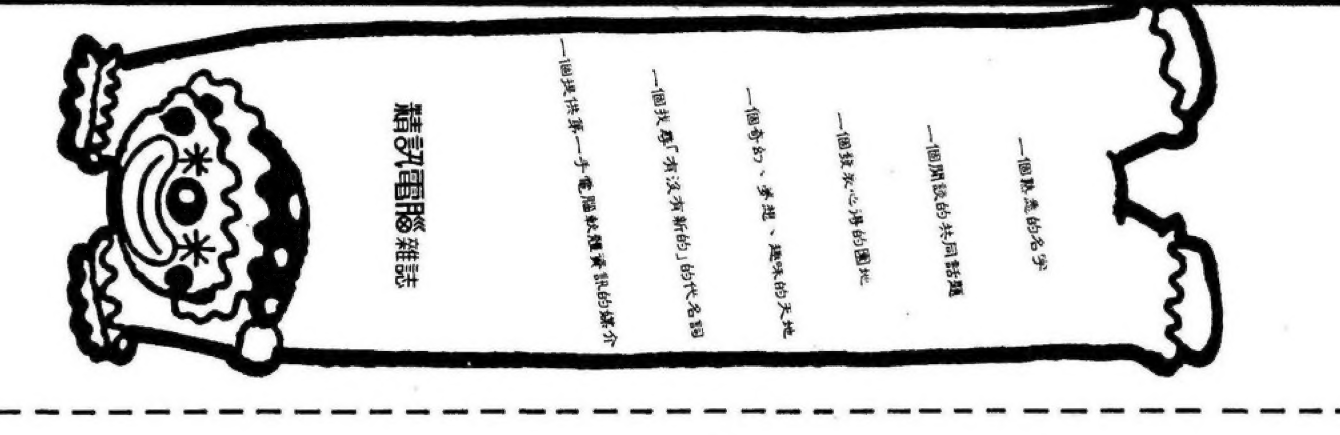
高 雄 市
建國二路
* 宏訊電腦 2614713
* 效能電腦 2729321
五福二路
* 再發電腦 2817281
鼎山街
* 雄亞電腦 3869464
大順二路
* 宇伸電腦 3827335
* 智偉電腦 3829428

鳳 山 市
合作街
* 國陽電腦 7463866

花 蓮 市
新港街
* 新風電腦 336007

台 東 市
中正路
* 北毅電腦 335398
更生路
* 亨元電腦 325410

全國各大電腦資訊廣場



◎存款後由郵局製給正式收據爲憑，本單不作收據用◎

帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

98-04-43-04

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人		經辦局郵戳
姓名		
住址	（郵遞區號）	
電話		

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

局號：　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	0 7 9 2 7 3 4 8	收款局郵戳
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳	寄款人	
	姓名	
	住址	（郵遞區號）
	電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(601'.模)　(東宜)　保管五年

請注意：
一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄，
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔，如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。





請存款人注意

向我們挑戰！

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

向我們挑戰！

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

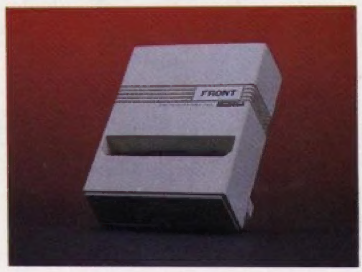
向我們挑戰！

精訊電腦雜誌社

任天堂 Magic Card (RAM DISK) 正式登場

任天堂卡匣將成歷史名詞，使用Magic Card及任天堂
磁碟機，可執行２Ｍ之卡匣程式，節省你大量之軟體使用費

特價期間
即日起至三月底截止
機會難得立即行動



本機特色：

①全機使用日本精密零件製造，附一年免費維修保證書。
②任天堂各式卡匣均有磁片版。
③碟片價廉而且可重複使用，大量降低軟體使用費。
④使用卡匣及普通磁碟亦無需拆去Magic Card，可當安全插座使用，增長主機壽命。
⑤你從此不必租帶、換帶、買帶，只要用租帶的價錢，即可擁有。



售價

全國統一價3800元
(贈送程式磁片5片)

爲慶祝本產品上市
Magic Card之專用軟體舉辦大特賣
2.8″磁片每片80元(含程式)
一次購買５片９折
一次購買10片８折
一次購買10片以上7.5折

註：目前可執行之２Ｍ程式列表如下①十王劍之謎②聖鬪士③快傑英雄救美④DAN戰士⑤冒險隊⑥高速賽車⑦沙羅曼蛇⑧沙那多……尚有許多目前正在開發中。

設計製造
正先實業有限公司
TEL：(02)3930725
台北市南昌路一段11號3F
郵撥：0726680-3戶名：劉孟明

誠徵全國分區代理及各地經銷加盟店